

スーパー ファミコン® 完璧攻略シリーズ⑥



ダンジョン・マスター

ひつ しょう こう りやく ほう フ
必 勝 攻 略 法

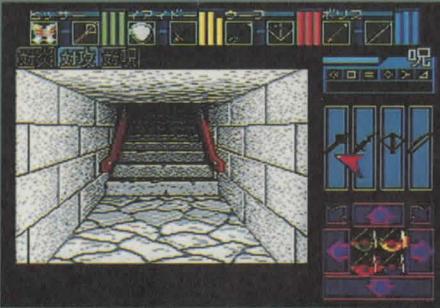
ダンジョン・マスター

DUNGEON MASTER



必勝攻略法

全14層にわたるダンジョンの攻略ルートを完全マップとともに紹介。モンスター、アイテムの詳細も充実の、ダンジョンマスターには欠かせない、必携書だ！



CONTENTS



知識の章

勇者たちの能力	4
ダンジョン内のアイテム	7
呪文とその効果	21
ダンジョン内の怪物たち	24
完全なマスターへの知識	77

STORY

大魔道士グレイロードから分裂し
人類の破滅を企むロード・カオス
彼の野望を打ち碎くために
アナイアス山にあるダンジョンに
多くの勇者が送り込まれた

大魔道士グレイロードから分裂し
人類の絶滅と
世界の破滅を企む

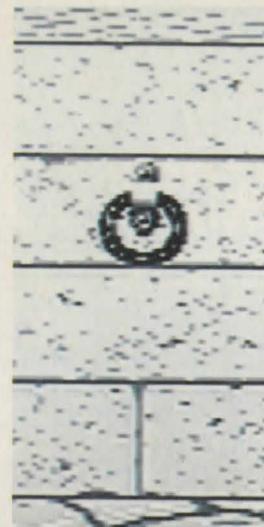
ロード・カオス

彼の野望を打ち碎くために
アナイアス山にあるダンジョンに
多くの勇者が送り込まれた

しかし……

冒險の章

フロア1	28
フロア2	30
フロア3	34
フロア4	38
1階～4階までのステータス	41
フロア5	42
フロア6	46
フロア7	52
フロア8	54
フロア9	58
フロア10	60
5階～10階までのステータス	63
フロア11	64
フロア12	68
フロア13	71
フロア14	73
13階到達時のステータス	76



ロード・カオスは
無敵とうたわれた忠実なしもべ
レッドドラゴンと共に
立ち向かってきた勇者達を

逆に
魔法の鏡に閉じ込めてしまった



彼らを復活させ
ファイヤースタッフを探し出して
ロード・カオスの野望を打ち碎け

DUNGEON MASTER

知識の章

勇者たちの能力

ダンジョンに挑み、ロードカラオスを封印せし勇者を、24人のなかから選ぼう。

勇者は1人だけでも冒険に出ることができるが、万全の4人体制で冒険に出ることをオススメしよう。

封印されている24人の勇者から、4人を選ぼう



どの勇者を選ぶかは、パーティのバランスを考えて

アイドー	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	48	65	11	45
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
3		2		

サムライソード、武道着、武道ズボン

ゼッド	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	60	60	10	42
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2	2	2	2	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
40	40	40	50	40
				耐火力
40	40	40	40	40

たいまつ、青色ズボン、胴着、金属ブーツ

チャニ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	47	67	17	40
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2			3	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
37	47	57	37	47
				耐火力
37	47	57	37	37

ムーンストーン、シルクのシャツ、長衣、サンダル

ホーク	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	70	85	10	46
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2		3		
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
45	35	38	55	35
				耐火力
45	35	38	55	35

矢×2、スエードブーツ、レザーチョッキ、レザーズポン

ボリス	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	35	65	28	38
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2			3	

うさぎの足、チュニック、レザーズポン、レザーブーツ

ナビ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	55	65	13	43
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
3			2	

杖、チュニック、青色ズボン、サンダル

アレックス	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	50	57	13	46
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2			2	

強さ、機敏さ、知恵、生命力、対魔法力、耐火力

ヒッサー	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	80	61	5	57
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
3	2			

強さ、機敏さ、知恵、生命力、対魔法力、耐火力

ゴスマグ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	60	55	18	42
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
4				

強さ、機敏さ、知恵、生命力、対魔法力、耐火力

ソンヤ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	65	70	2	54
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
4				

強さ、機敏さ、知恵、生命力、対魔法力、耐火力

レイラ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	48	60	3	42
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
4				

強さ、機敏さ、知恵、生命力、対魔法力、耐火力

モウファス	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	55	55	19	44
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
4				

強さ、機敏さ、知恵、生命力、対魔法力、耐火力

ウーフ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	40	50	30	37
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
3	2			

強さ、機敏さ、知恵、生命力、対魔法力、耐火力

スタム	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	75	80	0	52
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
4				

強さ、機敏さ、知恵、生命力、対魔法力、耐火力

リーフ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	75	70	7	47
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
3	2			

強さ、機敏さ、知恵、生命力、対魔法力、耐火力

アジジ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
	61	77	7	48
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2	3			

強さ、機敏さ、知恵、生命力、対魔法力、耐火力

ダルー	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
100	65	6	50	
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
3			1	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
50	30	35	45	30
50	30	35	45	45
なし				

ガンドウ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
39	63	26	42	
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
3			2	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
39	45	47	33	48
39	45	47	33	43
ざくなや あおいいろ 毒投げ矢×2、青色ズボン、レザーチョッキ、レザーブーツ				

ウー・ツェ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
45	47	20	41	
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2	3			
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
38	35	53	45	47
38	35	53	45	40
手裏剣×3、騎士のマント、シルクシャツ、サンダル				

リンプラス	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
65	50	12	49	
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
3			2	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
45	45	47	35	50
45	45	47	35	35
弓、ダブレット、緑のズボン、緑のブーツ				

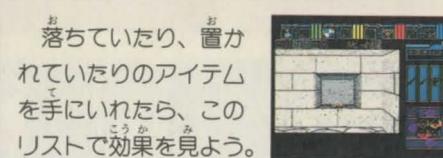
ティギー	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
25	45	35	34	
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2			3	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
30	45	50	35	59
30	45	50	35	40
小柄な杖、上着、長衣、サンダル				

イライシャ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
60	58	22	44	
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2			3	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
42	40	42	36	53
42	40	42	36	40
魔法の箱（青）、ガウン、サンダル				

ハルク	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
90	75	0	54	
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
4				
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
55	43	30	46	38
55	43	30	46	48
棍棒、つの兜、バーバリアンのズボン、サンダル				

シーラ	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード
53	72	15	41	
戦士	忍者	僧侶	魔法使い	
2			3	
強さ	機敏さ	知恵	生命力	対魔法力
38	35	43	45	42
38	35	43	45	40
りんご、ダブルト、騎士のマント				

ない 落ちていたり、置かれていたりのアイテムを手にいれたら、このリストで効果を見よう。



▲アイテムは、いるところにある

武 WEAPONS

武器はパーティの攻撃力を大きく左右する大切なアイテム。なるべく強力なものを持ちたいところだけ、強力な武器ほど重い。持つ者の限界を考えた武器を選ぼう。

1 棍棒	こんぼう	重さ 3.6kg
打ちつけるのに適した武器だが、威力はそれほどでもない。		

2 フアルチオンの剣	けん	重さ 3.3kg
序盤で手に入るわりに、けっこう長く使える剣。序盤の前衛は必携。		

3 つるぎ	つるぎ	重さ 3.2kg
「つるぎ」と呼べるだけの威力を備えている。中盤に活躍してくれるぞ。		

4 サムライ・ソード	サムライ・ソード	重さ 3.6kg
2人の戦士と、僧侶、魔法使いがオススメだ。		

5 サーベル	サーベル	重さ 3.5kg
サムライ・ソードとよく似た形状の剣。これも中級の戦士向け。		

6 レイピア	レイピア	重さ 2.6kg
おもに突き刺して攻撃する剣。使っていると、忍者レベルが向上する。		

7 斧	おの	重さ 4.3kg
野蛮なイメージの通りに、凄まじい威力を発揮する。重いのが難点だ。		

8 メイス	メイス	重さ 3.1kg
攻撃だけでなく、怪物を絶させることも可能だが、命中率が低い。		

9 ポーバルの剣	ポーバルのけん	重さ 3.0kg
実態のない體モノスターに、ダメージを与える唯一の剣だ。		

10 テルタの剣	テルタのけん	重さ 3.3kg
レイピアと似た形状の剣。レイピアと同じく、突いて攻撃する。		

●武器

11 騎士のメイス きしのメイス	重さ 4.1kg
手にした者の力を增幅させるという魔法のメイス。なかなか強力だ。	

18 細みの斧 ほそみののの	重さ 0.8kg
「暴れまわる」で言えば、驚異的な破壊力を発揮。終盤の必需品だ。	

12 モーニングスター	重さ 5.0kg
破壊力には目をみはるものがあるが、重量と命中率に致命的な難あり。	

19 シーリング	重さ 1.9kg
石を打ち放つためのパンチング。これ自体は攻撃力を持っていない。	

13 ダイヤの剣 ダイヤのけん	重さ 3.7kg
モンスターの防御力を下げ、鋭利な刃で大ダメージを与える魔法の剣。	

20 石 いし	重さ 1.0kg
手に持つて投げつけることもできるが、スリングを使えばより強力。	

14 暗黒の剣 あんこくのけん	重さ 3.9kg
凶々しいその名にふさわしい、絶大な破壊力を秘めた魔剣。	

21 弓 ゆみ	重さ 1.0kg
矢を射るために使う。後衛に持たせたい飛び道具だ。	

15 稲妻の剣 いなずまのけん	重さ 3.0kg
剣先から稻妻を放つことができる魔法の剣。だが、剣としては弱い。	

22 クロスボウ	重さ 2.8kg
弓を改良して、さらに威力を増したもの。これも後衛に持たせたい。	

16 火の剣 ひのつるぎ	重さ 4.7kg
ファイアーボールを射てる剣だが、あまりにも重い。威力は魅力だが。	

23 スピードボウ	重さ 3.0kg
クロスボウの上をいく最強の飛び道具。終盤では、後衛の絶対必需品。	

17 石の棍棒 いしのこんぼう	重さ 11.0kg
ストーンゴーレムが持っている、石製の棍棒。使いこなすのは大変。	

24 矢 や	重さ 0.2kg
これがなければ弓はただのガラクタ。持つて投げることもできる。	

25 毒矢 どくや	重さ 0.2kg
矢じりに毒が塗ってあるぶん、ただの矢よりも威力があるのだ。	

26 毒投げ矢 どくなげや	重さ 0.3kg
これは名前の通りの投げ専用。よって高い効果は期待できない。	

27 手裏剣 しゅりけん	重さ 0.1kg
まさに忍者のためにある武器だが、しょせんは手投げ、威力はそこそこ。	

28 短剣 たんけん	重さ 0.5kg
刺して攻撃することもできるが、たいていは投げて使うことになる。	

29 杖 つえ	重さ 2.6kg
持つ者のマナを2だけ増やしてくれる。護身用の気休めになるかも。	

30 小型杖 こがたづえ	重さ 0.1kg
モンスターを手なづけたり、マナを使ってヘルスを回復したりできる。	

31 銀の杖 ざんのつえ	重さ 0.2kg
かんばり 火炎防御と呪文防御の魔力が秘められている。便利な杖なのだ。	

32 コブラの杖 コブラのつえ	重さ 0.9kg
モンスターを追っ払つたりできるほか、持つとマナが4ポイント増加。	

33 ユーの杖 ユーのつえ	重さ 3.5kg
マナを4増加させ、火炎呪文と対魔除けの効果を持つ杖。便利。	

34 マナの杖 マナのつえ	重さ 2.9kg
たいわいじゆもん 対魔除けの効果を持つ杖。これまた便利な杖だ。	

35 ヘビの杖 ヘビのつえ	重さ 2.1kg
雷撃と透視の呪文の効果を持つ杖。持つとマナを6ポイントも増加。	

36 ドラゴンの杖 りゅうのつえ	重さ 0.8kg
ドラゴンを手なづけるための杖。あまり効果は期待しないほうがいい。	

37 生命の杖 せいめいのつえ	重さ 1.8kg
持つとマナが5ポイント増加。マナをヘルスに変える効果を持つ杖。	

38 炎の杖(仮) ほののつえ(かり)	重さ 2.4kg
まだ完全ではない炎の杖がこれだ。とはいって、その効果はすばらしい。	

●武器/防具

39炎の杖(真)	ほのおのつえ (しん)	重さ 2.4kg
かんげん ほね つえ 完全な炎の杖は、ロードカオスとの戦いに、その力を發揮する。		

44ガウン	よろい	重さ 0.4kg
まほつか ひきよう 魔法使いが着用すると ふんいき ほうきょうこう 勢いがあるが、防御効果は期待できない。		

防具
ぼうぐ
ARMOURY
具

みまもたいせつ ぼうぐ
身を守る大切な防具だけれども、
かくぶくそくわく
体の各部に装着するため、どうに
おもそくび
も重くなりがち。装備するものを
げんせん
厳選して、できるだけ軽く、なお
ぼうぎより たか
かつ防御力を高くしよう。

40ファイン・ガウン	よろい	重さ 0.3kg
そうい かん 装飾されたガウン。肝心の防御力はというと、ガウンとほぼ同じ。		

47武道着	ぶどうぎ	重さ 0.5kg
うご つく 動きやすく作ってあるのだが、いかんせん布製なので、もろい。		

41上着	うわぎ	重さ 0.4kg
ふつうよりも丈夫な素材で作られた上着。裸よりはマシな程度。		

48ホルター	よろい	重さ 0.2kg
けいよう きつ 形状から察しがつくとおり、ブロジャーだ。女性むけだけが効果は低い。		

42シルクのシャツ	よろい	重さ 0.2kg
そがい ごうか 素材やつくりは豪華だが、防御効果は上着よりも劣る。		

49暗黒のマント	あんぐくのマント	重さ 0.4kg
こちらは意味あり。着るとすぐやさか8ポイントも向上するのだ。		

43ダブルlett	よろい	重さ 0.3kg
ただ正しくは「エルフのダブルlett」という。チュニックよりも強力。		

50胴着	どうぎ	重さ 6.5kg
ふくよかん 服と鎧の中間のような簡素な鎧。俗に言う鎧かたびらなのだ。		

●防具

51鎧	よろい	重さ 12.0kg
いくつもの鉄板を合わせて作った、これぞ鎧。胴着よりも強力だ。		

58礼服	れいふく	重さ 0.3kg
ファイン・ガウンの上に下削して着れば、見え栄えはいいが……。		

52ミスリルの胴着	ミスリルのどうぎ	重さ 5.2kg
鎧よりも強力で、なおかつ軽いという、素晴らしい防具だ。		

59長衣	ちょうい	重さ 0.5kg
たん 単なるスカートと思えども理解は早い。よって、防御効果もそれなり。		

53プラチナの鎧	プラチナのよろい	重さ 10.8kg
終盤にはこの鎧を装備していないツライ。かなり頑丈な鎧だ。		

60騎士のマント	きしのマント	重さ 0.4kg
なまえ 名前からうけるイメージ通りの効果はない。マントというより腰布。		

54黒かねの鎧	くろがねのよろい	重さ 14.0kg
きこう より 最高の鎧。だが、頑丈さゆえに、重量もかなりのものだ。		

61緑のズボン	みどりのズボン	重さ 0.3kg
ダブルlettと揃いの、エルフのズボンだ。レザーズボンの次に丈夫。		

55防火胴着	ぼうかどうぎ	重さ 5.7kg
たいかりょく そな 耐火力を備えた鎧だ。守備力は、鎧と比べてやや劣る程度。		

62武道ズボン	ぶどうズボン	重さ 0.5kg
ぶどうぎ ちしき 武道着とセットで着用したいズボン。防御効果は青色ズボンよりも低い。		

56ガウン	よろい	重さ 0.4kg
ガウンと上下揃いになつている。防御効果はあまり期待できない。		

63青色ズボン	あおいろズボン	重さ 0.6kg
め あざ 目にも鮮やかな青色に染めあげられたズボン。緑ズボンよりやや弱い。		

57バーバリアンのズボン	バーバリアンのズボン	重さ 0.3kg
ズボンというか、単なる腰布。まあ、裸でいるよりはカッコイイが…。		

64レザーズボン	レザーズボン	重さ 0.8kg
レザーチョッキと揃いのズボン。後衛にはこれをはかせておきたい。		

●防具

65 金属ズボン	きんぞくズボン	重さ 5.3kg
金属製で、下半身をしっかりと防護する。レザーズボンより頼れる。		

72 兜	かぶと	重さ 1.4kg
顔面もガードする、より兜らしいもの。後衛もこの程度は装備したい。		

66 ミスリルズボン	ミスリルズボン	重さ 4.1kg
軽いうえに金属ズボンよりも防御効果は高い。非凡な戦士には嬉しい。		

73 鉄兜	てつかぶと	重さ 1.5kg
鉄製の兜だが、守備力は兜みたいで変わりはない。重いぶん不利か?		

67 グリーブ	グリーブ	重さ 8.0kg
いわば下半身用の鎧。つくりが頑丈なぶん、重量も相当なもの。		

74 銀兜	ぎんかぶと	重さ 1.6kg
鉄兜よりもはるかに頼れるうえ、重量もほぼ同等。オススメの兜だ。		

68 プラチナグリーブ	プラチナグリーブ	重さ 7.2kg
グリーブよりも防御効果が高いうえに、グリーブよりも軽いのだ。		

75 アーメット	アーメット	重さ 1.9kg
銀兜よりも守備力は高いが、重量が難点。屈強な戦士にオススメだ。		

69 黒がねグリーブ	くろがねグリーブ	重さ 9.0kg
最高の守備力を誇るグリーブだが、その重量に耐える戦士のみ使える。		

76 プラチナ兜	プラチナかぶと	重さ 1.7kg
銀兜とほぼ同等の重量だが、守備力はその倍近い。信頼できる兜だ。		

70 力のグリーブ	ちからぐりーぶ	重さ 8.1kg
高い守備力のうえに、装備すると力が10ポイントもアップする。		

77 黒がね兜	くろがねかぶと	重さ 3.5kg
重量は気になるが、兜のなかでは最強の守備力を誇るのだ。		

71 つの兜	つかぶと	重さ 1.1kg
頭にかぶるだけの、兜というよりは帽子のようなもの。		

78 テックス兜	テックスかぶと	重さ 1.4kg
装備すると素早さが10ポイントアップ。軽くて頑丈なのも魅力だ。		

79 カリスタの王冠	カリスタのおうかん	重さ 0.4kg
かぶったからといって王になれるわけでなし、守備力もないに等しい。		

80 ネラの王冠	ネラのおうかん	重さ 0.6kg
守備力はつのはんの半分しかないが、かぶると貢献度が10ポイントアップ。		

81 バックラー	バックラー	重さ 1.1kg
金属でできているが、盾というには少々頼りない存在だ。		

82 レザーシールド	レザーシールド	重さ 1.0kg
なめし皮をつなぎ合わせて作った盾。初級戦士には必需品。		

83 スモールシールド	スモールシールド	重さ 2.1kg
小型ではあるが、そこそこ使える。守備力はウッドシールドより高い。		

84 ウッドシールド	ウッドシールド	重さ 1.4kg
扱いやすい盾だけど、所詮は木製。バックラーよりはましな程度。		

85 ラージシールド	ラージシールド	重さ 3.4kg
大ぶりの立派な盾だ。やや重いので、使いこなすのに苦労するかも。		

86 プラチナシールド	プラチナシールド	重さ 3.0kg
プラチナ製防具の特徴で、鉄製のものより軽いうえ、守備力が高い。		

87 黒がねシールド	くろがねシールド	重さ 4.0kg
例によって最重の盾。使いこなすには相当の力が必要なのだ。		

88 サンダル	サンダル	重さ 0.6kg
ごくふつうのサンダルだが、裸足でいるよりはずっといい。		

89 スエードブーツ	スエードブーツ	重さ 1.4kg
皮製ではあるが、防具というより装飾品なので守備力は低い。		

90 レザーブーツ	レザーブーツ	重さ 1.6kg
ふ厚い皮で作られていて、そのぶん頑丈だが、重量は金属ブーツ並み。		

91 金属ブーツ	金属ブーツ	重さ 1.6kg
レザーブーツの1.5倍丈夫。こちらを装備したほうがいいだろう。		

92 グリーブ	グリーブ	重さ 2.8kg
グリーブの足にはくぱーつ。金属ブーツよりも頼りになるが、重い。		

●防具／道具

93緑のブーツ	みどりのブーツ	重さ 0.4kg
かる軽さと意外な守備力のエルフの防具。レザーブーツより若干頼りない。		

94プラチナブーツ		重さ 2.4kg
グリーブのさらに上をいく守備力。このぐらいの重さは許すべきだ。		

道	どうぐ TOOLS	具
ダンジョンの中では、モンスターのほかに、戻や様々な仕掛とも戦わなければならない。そんなときに役立つのが、ここに並べた道具の数々だ。		

97コンパス		重さ 0.1kg
パーティがどの方角に進んでいるかを確認できる唯一のアイテム。		

98たいまつ		重さ 1.1kg
ダンジョンの暗がりを明るく照らす。同時に2本使えば明るさは倍に。		

99皮袋(水なし)	かわぶくろ (みすなし)	重さ 0.3kg
水を入れて持ち歩くことができる。つまり水筒なのだ。		

95黒がねブーツ	くろがね ブーツ	重さ 3.1kg
ブーツのなかでは最高の守備力を持つ。例によって重いのは仕方ない。		

96スピードブーツ		重さ 0.3kg
驚異的な鞋さて、守備力も緑ブーツより高い。素早さが10アップする。		

100皮袋(水あり)	かわぶくろ (みすあり)	重さ 0.5~0.9kg
水が入っている状態の皮袋。水は3口ぶんまで入れておける。		

101魔法の護符	まほうのごふ	重さ 0.2kg
耐魔力力を増加させるペンダント。戦士に装備させたい。		

102灯の護符	あかりのごふ	重さ 0.2kg
たいまつほどではないが、これを首にかけるとあたりが明るくなる。		

103魔よけ	まよけ	重さ 0.2kg
この僧侶が好んで身につけるペンダント。これといった効力はないようだ。		

104十字架	じゅうじか	重さ 0.3kg
魔よけと同じく、僧侶の必須アイテム。これもたいして効果なし。		

105ムーンストーン		重さ 0.2kg
これを身につけると、マナの最大値が3ポイント向上する。		

106ヘリオン		重さ 0.2kg
炎の精霊が宿るという魔法のペンダント。だが使いかたは不明。		

107フェラル		重さ 0.2kg
身につけた者の魔術師レベルがアップするペンダント。魔術師必携。		

108首飾り	くびかざり	重さ 0.1kg
これといった効果を持たない、ただの首飾り。たんなる装飾品だ。		

109銅貨	どうか	重さ 0.1kg
ダンジョン内に落ちている貨幣のなかでも、もつとも価値が低い。		

110銀貨	ぎんか	重さ 0.1kg
貨幣はコインスロットなどに投入することで、カギの役割を果たす。		

111金貨	きんか	重さ 0.1kg
もっとも登場頻度が高いのが、この金貨。いたるところに落ちている。		

112玉石	たまいし	重さ 8.1kg
おもに重として使用する。重いので、持ち歩く必要はない。		

113青い宝玉	あおいほうざく	重さ 0.2kg
序盤のあたりから登場する宝玉。謎かけの答にもなっている。		

114黄色い宝玉	きいろい ほうざく	重さ 0.3kg
なぜかこの宝玉だけが他の宝玉よりも重いが、特に意味はないぞ。		

115緑の宝玉	みどりの ほうざく	重さ 0.2kg
宝玉もコインと同じように、カギとして役割をはたすアイテムだ。		

116魔法の箱(青)	まほうのはこ (あお)	重さ 0.6kg
手を持って使うと、あたりの時間はほんの少しだけ止められる。		

117魔法の箱(緑)	まほうのはこ (みどり)	重さ 0.6kg
青の魔法の箱よりも、より長いあいだ時間を止めていられる。		

118あけぼのの鏡	あけぼの のかがみ	重さ 0.3kg
顔を映すものではなくて、カギの役目や謎かけに使うのだ。		

●道具

119	恐怖の角笛	きょうふのつのぶえ	重さ 0.8kg
おもく ひくい 音を奏でる角笛。この音に恐れをなした怪物を退散させる。			

126	鉄の鍵	てつのかぎ	重さ 0.2kg
ごくごくふつうに鍵と呼ばれているものと同じ種類の鍵だ。			

120	ロープ		重さ 1.0kg
ピットから下の階への移動を安全におこなうことができる。			

127	日の鍵	日のかぎ	重さ 0.1kg
序盤では出てこない、終盤に活躍する鍵。名前の由来は、その形から。			

121	うさぎの足	うさぎのあし	重さ 0.1kg
持っていてもこれといった効果は発揮しない。もちろん食料でもない。			

128	銀の鍵	ぎんのかぎ	重さ 0.1kg
銀のボディに、美しい装飾がほどこされた鍵。あまり登場しない。			

122	魔法の石	まほうのいし	重さ 0.0kg
石なのにまったく重さがない、魔法の石。カギとしての役割を果たす。			

129	四角い鍵	しかくいかぎ	重さ 0.1kg
鍵の頭の部分が四角いため、こう呼ばれる。鍵自体はごく普通の鍵。			

132	箱	はこ	重さ 5.0kg
あまり大きくないアイテムを8個まで収納しておける。これは便利。			

130	ターコイズの鍵	ターコイズのかぎ	重さ 0.1kg
7階の4つの部屋のうち、ひとつだけの部屋をこの鍵で開けられる。			

124	灰	はい	重さ 0.4kg
レッドドラゴンの炎でさまざまなものが燃えつきたもの。			

131	十字の鍵	じゅうじのかぎ	重さ 0.1kg
これも鍵自体が十字型というわけではなく、鍵の頭の部分が十字型。			

125	骨	ほね	重さ 1.5kg
仲間たちの骨。ヴィーの祭壇に持っていくと、仲間が生き返る。			

132	どくろの鍵	どくろのかぎ	重さ 0.1kg
頭の部分に頭骨の装飾がほどこされた鍵。階段部屋を解放する鍵だ。			

●道具

133	黄金の鍵	おうごんのかぎ	重さ 0.1kg
その名の通り、黄金のまばゆい輝きに包まれた鍵。ひんぱんに登場。			

140	巻物	まきもの	重さ 0.1kg
数々の呪文や、ダンジョン内での心得が記されている巻物。			

134	つばさの鍵	つばさのかぎ	重さ 0.1kg
いちど使っただけではなくならず、数回使えるという鍵。			

141	虫めがね	むしめがね	重さ 0.2kg
生物を観察するために使わうではなく、カギとしての役割を果たす。			

135	トバーズの鍵	トバーズのかぎ	重さ 0.1kg
神秘的な光のトバーズ石が頭にはめこまれている美しい鍵。			

142	リーキャスラー	リーキャスラーカ	重さ 0.0kg
「ゾー・キャスラー」の呪文を唱えると発生する、力の具現。			

136	エメラルドの鍵	エメラルドのかぎ	重さ 0.1kg
エメラルドの輝きも美しい鍵。宝石がはめこまれている鍵は多い。			

143	炎の手袋	ほのおのてぶくろ	重さ 1.2kg
ファイヤーボールを打ち放つ手袋。その威力はかなりのものだ。			

137	ルビーの鍵	ルビーのかぎ	重さ 0.1kg
炎のように真紅に燃えるルビーがはめこまれている鍵。			

144	時の目	ときのめ	重さ 0.1kg
魔法の箱と同じく、時間を止めるアイテム。数回使えるのが強みだ。			

138	ラーの鍵	ラーのかぎ	重さ 0.1kg
7階で炎の枝へと続く道を塞ぐ4枚の扉を開くための鍵だ。			

145	稻妻リング	いなずまーリング	重さ 0.1kg
稻妻を放つ魔法のリング。効果がなくなるまで有効に使おう。			

●秘薬

秘

ひやく
POTIONS

薬

傷を癒したり、一時的に勇者の能力を向上させたり、また、ときには外敵を討つ爆弾になったり、さまざまな効果を持つ秘薬の数々をまとめて紹介しよう。

自分で作れない唯一の秘薬、フル爆弾

ダンジョンの中で手に入れることができる秘薬のほとんどは僧侶の呪文で作ることができるが、たったひとつだけ呪文で作ることができない秘薬がある。それがフル爆弾だ。ヴェン爆弾と同じようにフルスコの中に入っていて、モンスターに向かって投げつけて使う。効果は魔法使いのファイサー・ボールと同じで、モンスターに命中した瞬間に爆発してダメージを与える。威力はそれそれ違つて、どれだけの威力があるのかは使ってみるまでわからないのだ。

ものが爆弾だけに、飲み干して空フルスコとして使うこともできないし、ただ持っていてもかさばるばかり。

とまあ、そんな性格の秘薬だが

146 空フルスコ	からフルスコ	重さ 0.1kg
なにも入っていないフルスコ。これがないと、秘薬は作れない。		

147 水入りフルスコ	みずいりフルスコ	重さ 0.3kg
中の水を飲んでしまえば、空フルスコになる。水はひと口ぶんだけ。		

から、手に入れたたら片端から使っていくようにしよう。まがりなりにもファイサー・ボールなので、戦闘の大きな助けになることは間違いない。なによりも、もとはダタ同然なのだから。



炎のようないい、一見したと同様、効果はファイサー・ボール

●秘薬/食料

148 秘薬モン	ひやくモン	重さ 0.3kg
スタミナを回復させる秘薬。すぐにスタミナを回復させたいときに便利。		

149 秘薬ロス	ひやくロス	重さ 0.3kg
素早さを一時的に向上させるための秘薬。あまり必要はない。		

150 秘薬クー	ひやくクー	重さ 0.3kg
一時的に強さを増幅させる。手ごわい敵と戦うときに飲みたい。		

151 秘薬ティン	ひやくティン	重さ 0.3kg
強さを一時的にアップさせる。呪文の威力を高めたいときなどに便利。		

152 秘薬ネタ	ひやくネタ	重さ 0.3kg
活力をアップして、ヘルスの回復速度を高める秘薬。		

153 対ヴェン秘薬	たいヴェンひやく	重さ 0.3kg
怪物から受けた毒を中和する秘薬。つまり、解毒用の秘薬である。		

154 秘薬ヤー	ひやくヤー	重さ 0.3kg
飲むと、怪物から受けた打撃によるダメージを軽減できる。		

155 秘薬イー	ひやくイー	重さ 0.3kg
マナを回復させるという秘薬。マナに余裕があるときに作っておこう。		

156 秘薬ヴィー	ひやくヴィー	重さ 0.3kg
ヘルスを回復して、傷を治癒する。ねに数個は持っておきたい。		

157 秘薬ヴェン	ひやくヴェン	重さ 0.3kg
フルスコごと怪物に投げると、毒の霧が発生する。		

158 リンゴ	りんご	重さ 0.4kg
満腹感を得るには頼りないが、軽い空腹には嬉しい手軽さだ。		

159 トウモロコシ	とうもろこし	重さ 0.4kg
粒がざっしり詰まったトウモロコシ。生で食べるのはいただけないが。		

● 食料

160パン 重さ 0.3kg

空腹には嬉しい炭水化物だが、それほど満腹感は得られない。



163ワームの肉 ワームのにく 重さ 1.1kg

やたらと重いえに、とんでもなくまずい。その場で食べてしまおう。



161チーズ 重さ 0.8kg

重いのはいただけないが、さすがに栄養価が高いただけはある満腹感。



164もも肉 ももにく 重さ 0.4kg

重さのわりに、すごく食べがいがある。最高級の食料なのだ。



162スクリーマーの肉 スクリーマーのにく 重さ 0.5kg

もとが何であろうと、けっこう食べてあるの嬉しい食料だ。



165ドラゴンステーキ 重さ 0.6kg

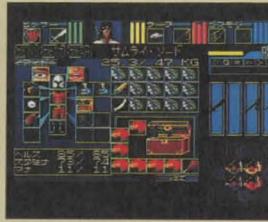
レッドドラゴンの肉。食べるとき、一気に満腹になるのだ。



アイテムに関するその他の知識

1 箱の活用

箱は、中にどれだけのアイテムが入っていても、ひとつの箱として数えられるので、持ちきれないアイテムがあったら、この箱に入れて保管しよう。2個の箱があれば、8×2で16個ものアイテムをしまっておけるぞ。



▲箱の中には8個までのアイテムをしまっておけるぞ

2 アイテムは投げて運べ

誰に持たせても重量オーバーになってしまうようなアイテム（たとえば、中身の詰まつた箱）は、投げて運ぶといいぞ。

▲持つと重量オーバーになってしまうようなアイテム



▲投げて運べば、重量オーバーに悩まされなくてすむ

呪文とその効果

▼呪文は冒険の大きな助けになるぞ



呪文は、様々な場面でパーティの助けにならなければならない。呪文をうまく使いこなせるかどうかで冒険の苦楽が変わる、といつても過言ではないぞ。

魔法使いの呪文

魔法使いの呪文は、おもに戦闘時に役に立つ。炎や毒、稻妻で怪物にダメージを与えたり、パーティの姿を消したり……と、その活躍は大きい。

▼炎や稻妻でモンスターにダメージを与える。魔法使いならではの離れ技だ



戦闘時以外でも、魔術灯火や開扉などで魔法使いの呪文は活躍するぞ

(せんとうよう) 戦闘用呪文 (じゅもん)

ポイズン・フォウ



毒の矢を作り出して、モンスターめがけて射かけ、毒によるダメージで生命力を奪う。

ファイヤー・ボール



火の玉を発生させてモンスターに投げつけ、火傷による大ダメージを与える呪文。

ライトニング・ボルト



大気を放電させ、高圧電気の玉をモンスターにぶつけ、致命的なダメージを負わせる。

ポイズン・クラウド



毒の塊が相手を襲い、命中とともに毒の霧となって広がり、その中にいる相手の体力を奪う。

ハーム・ノンマテリアル



実態を持たないモンスターや霊的なモンスターにダメージを与える唯一の呪文。

インビジビリティー



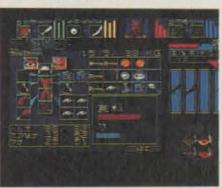
パーティの姿を消し去り、モンスターから逃れる。モンスターに囲まれた時にはとても効果的。

その他の呪文		じゅもん
マジック・トーチ		まほう 「魔法のたいまつ」という意味の呪文。効果もその通りで、ダンジョンを明るく照らす魔法だ。
ライト		マジック・トーチの強力版。ダンジョンを最高の明るさで照らす。
マジック・フットプリント		いつてい じかん 一定時間、パーティの足跡を地面に残す。道に迷ったときに使うといいだろう。
ドア・オープン		ドアを開ける呪文。ただし、鍵のかかったドアや打ち破って開けるドアは除く、ふつうのドアだけ。
シーブズ・アイ		かべ 壁やドアの向こう側を透視する呪文。「泥棒の目」という意味の名前だ。
ゾー・キャス・ラー		しんまほうか 眞の魔法使いの証を創り出す。ある場所以外では唱えてもまるで効果がない。

そぞりよじゅもん 僧侶の呪文

僧侶というと、パーティを陰から支えるというイメージがありがちだけど、ダンマスの僧侶のやるべきことは山ほど。悠長な立場ではないのだ。

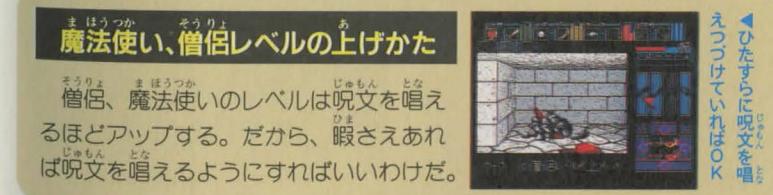
▼あらゆるステータスの回復に、僧侶の秘薬は欠かせない



▲戦闘時には、パーティを守り、戦闘の補助。と、忙しい

ほうぎよ 防御・他の呪文		ほかのじゅもん
シールド・スペル		パーティをシールドで包み、モンスターの攻撃から受けるダメージをやわらげる。
ファイヤー・シールド		炎から受けるダメージを軽減するシールドをはりめぐらして、パーティを守る。
ダークネス		マジック・トーチと正反対の呪文。ダンジョンを暗闇で包んでしまうのだ。

ひやくをつくりだす 秘薬を創り出す呪文		じゅもん
ヘルス・ポーション		ひやく づくだ 秘薬ヴィーを創り出す呪文。僧侶の呪文の中で、もっとも多く唱えられる呪文だろう。
スタミナ・ポーション		かいふくひやく スタミナを回復する秘薬モンを創り出す。これも多く唱えられる呪文だ。
キュア・ポーション		びくひやく 毒を中和する対ヴェン秘薬を創る呪文。この呪文はローレベル（レベル1）で十分だ。
マナーポーション		かいふくひやく マナを回復する秘薬イーを創り出すための呪文。最高レベルのイーを常にひとつは持つておこう。
シールド・ポーション		モンスターからのダメージを軽減する秘薬ヤーを創り出す呪文。
ヴァイタリティー・ポーション		かいつよいぞうふく 活力を増幅し、ヘルスの回復スピードを速める秘薬ネタを創り出す。
ウイズダム・ポーション		じゅもんとな この呪文を唱えると、一時的に賢さを増幅する秘薬テインを創り出すことができる。
テクスアリティー・ポーション		のいちじてき 飲むと一時的に素早くなる秘薬ロスを創り出す呪文。あまり使うことはないだろう。
ストレングス・ポーション		ぞうふくひやく 強さを増幅する秘薬ワーを創り出す呪文。後半でひんぱんに唱えることになるだろう。
ポイズン・ボム		ばくだんつくだ ヴェン爆弾を創り出す、僧侶唯一の攻撃的な呪文。だが、あまり唱えられることはない。



ダンジョン内 の怪物たち

ダンジョン内には24種の怪物が潜んでいて、勇者たちを待ちかまえている。これらは大別すると3種類に分けられて、打撃(直接攻撃)だけで攻撃してくるもの。それに加えて毒を食らわせてくるもの。そして呪文を使いこなすものだ。打撃だけ、といつても、ダンジョンの最深部あたりまでいくと、その打撃だけでもあなどれないのだ。

ダンジョン内には24種の怪物が潜んでいて、勇者たちを待ちかまえ

打撃だけとはいって、あれこれないヤツばかりだ

本当にやらしいぞ
魔法や毒も



マミー

出現レベル▶ 2, 3, 4, 8

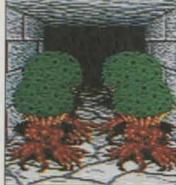
俗にいうミイラ男。動きは非常に緩慢だが、侮っているとあたりを取り囲まれることもある。



スクリーマー

出現レベル▶ 2, 3, 4, 5

一見すると低木のようなモンスター。見てくれよりは柔軟な体を持ち、肉は食用になる。



ブルー・トロール

出現レベル▶ 3, 11

無骨な混棒を手に、敵を見るや迷わず攻撃してくるという、非常に好戦的なモンスター。



ロック・パイル

出現レベル▶ 3, 4

ガレキの山にしか見えない体を持つ怪物。動作は非常に緩慢だが、守備力に長けている。



ワーム

出現レベル▶ 4

巨大なイモ虫というイメージ。とにかく醜悪なモンスターだが、意外にも肉は食用。



ゴースト

出現レベル▶ 4, 8

ズバリ、幽霊である。実体を持たないので、通常の攻撃方法では味ひとつ与えられない。



ジャイアント・ワスプ

出現レベル▶ 4, 6, 11

巨大なハチと思えばいい。素早いえに、毒を持っているのでやっかいだ。呪文で対処しよう。



クワトロウル

出現レベル▶ 5

翼を持った不思議なヘビだ。素早い動きと毒で攻撃していくが、コブラの杖が大の苦手。



スケルトン

出現レベル▶ 6, 8, 10

骨だけの体だが、剣の腕はなかなかのもの。ファイサー・ボールの呪文にからきし弱い。



シュリーカー

出現レベル▶ 5

いきなり出くわすと驚かされてしまいそうな見だ。唐突に呪文を唱えるので、要注意。



ビホルダー

出現レベル▶ 6, 10

一つのモンスター。知能が高く、次から次と呪文を唱えてくる。イヤな相手だ。



ストーン・ゴーレム

出現レベル▶ 7

凄まじい怪力にまかせて、手にした石の棍棒を叩きつけてくる。生命力もかなり高い。



ギグラー

出現レベル▶ 8, 10, 11

すばしっこく、勇者たちのアイテムを盗んでいく困りもの。攻撃はしかけてこないのだ。



ラスター

出現レベル▶ 9

見てくれから察しがつくように、守備力がかなり高いが、そのぶん動きはかなり鈍い。



ジャイアント・ラット

出現レベル▶ 9

機敏なうえに、怪力。はっきり言って最低の怪物だが、その肉は非常に美味なのだ。戦うだけの価値アリ。



ジャイアント・スコーピオン



出現レベル▶10

読んで字のごとく
大サソリだ。なにも
かもイメージに忠実、
だから当然、毒を持
っている。

ウォーター・エレメンタル



出現レベル▶11

水の精靈とも呼ば
れる、実体を持たな
いモンスター。これ
も通常の攻撃では倒
せない。

デス・ナイト



出現レベル▶12

頑丈な鎧を身にま
とい、一流の剣技
「死の騎士」の名は
ダテではない。長期
戦を覚悟して挑もう。

スペル・バイン



出現レベル▶12

実体を持たないう
えに、強力な呪文を
連発してくる。なる
べく戦わないほうが
賢明だろう。

オイトウ



出現レベル▶12

ダンジョンの奥深
くに潜む異形の生物。
肉食で、性格は獰猛。
群れをなすこともあ
るのでやっかいだ。

ブラック・フレーム



出現レベル▶13

特定の場所に固定
されていて、勇者が
近づくと炎を吹き上
げ通せんぼをする。
対霊武器で倒せ。

ファイサー・デーモン



出現レベル▶13

全身に炎をまとつ
た、炎の化身とも呼
ばれる悪魔。ファイ
サー・ボールを連発
してくる。

レッド・ドラゴン



出現レベル▶14

14階を護る伝説の
ドラゴン。その火炎
は非常に強力だが、
このドラゴンの肉は
最高に美味なのだ。

はさみうちに要注意だ

モンスターに追撃をかけていると、新
手のモンスターに背後を取られてしまい、
はさみうちに遭いがち。後方に注意だ。

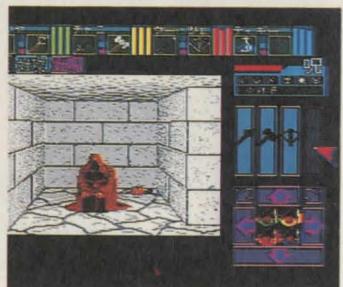
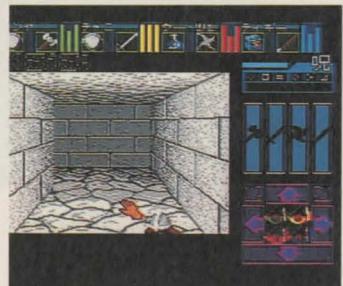


冒険の章

冒険の時はきた!!

冒険に必要なだけの知識を詰め込み終
えたら、あとはいよいよ冒険に出るだけ
だ。1階で24人の勇者のなかから4人を
厳選して、冒険の第一歩を踏みだそう。
目標すロード・カオスは14層もの広大な
ダンジョンの第13層にいる。が、ロード・
カオスとの戦いが実現するのは、すべて
のフロアをくまなく探索したあと、最後
の最後だ。それまでの道のりは決して簡
単なものではない。ときにはうごめく怪
物たちの手で、瀕死の深手を負わされて
しまうことも、悪くすればパーティが全
滅の危機を迎えることすらあるだろう。
また、ときには飢えと乾きによって、仲
間が力尽き倒れることもあるだろう。し
かし、それらの苦境を乗り越えられなけ
れば、ロード・カオスはあろか、ダンジ
ョンの最深部までたどりつくことすらで
きない。

知識だけでなく、経験も豊富な冒険者、
ダンジョンマスターとなるまで、ひたす
ら生き抜き、戦い続けるのだ！

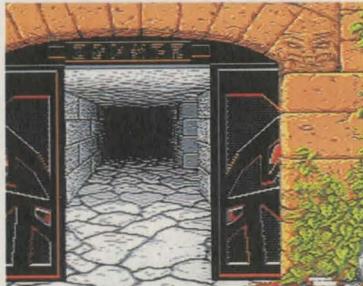




いよいよ旅立ちだ。まずは4人の勇者を選んで、パーティを組もう。それが終われば、いよいよ冒険の始まりだ。

EVENT このフロアのイベント

- 1: イアイドー
- 2: ゼッド
- 3: チャニ
- 4: ホーク
- 5: ボリス
- 6: ナビ
- 7: アレックス
- 8: ヒッサー
- 9: ゴスマグ
- 10: ソンヤ
- 11: レイラ
- 12: モウファス
- 13: ウーフ
- 14: スタム

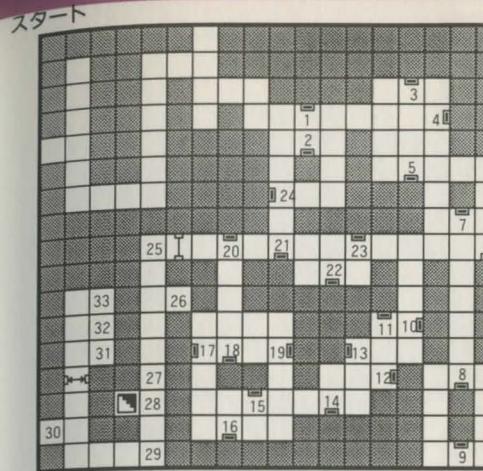


- 15: リーフ
- 16: アジジ
- 17: ダルー
- 18: ウー・ツエ
- 19: ティギー
- 20: ハルク
- 21: シーラ
- 22: ガンドウ
- 23: リンフラス
- 24: イライジャ
- 25: りんご
- 26: パン
- 27: たいまつ
- 28: 皮袋(水入り)、巻物
- 29: 再生の祭壇
- 30: トウモロコシ
- 31: パン
- 32: チーズ
- 33: りんご

パーティを組もう

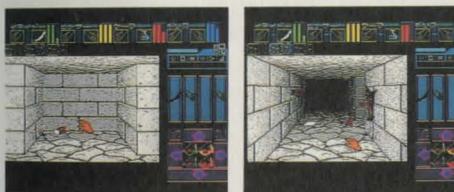
24枚の鏡の中から、パーティを組ませる4人の勇者を選ぼう。このときに、復活させるか転生させるかはプレイヤーの自由。勇者の性格を重視するなら復活だが、一から育てていいなら、まず転生だ。

▶最初に、その勇者のステータスを確認してから、パーティに加えよう



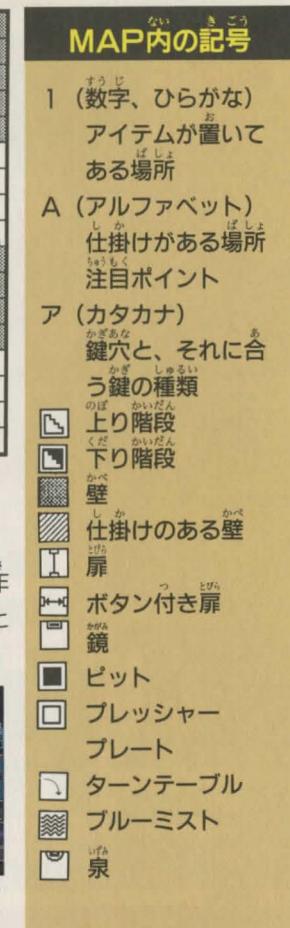
アイテムを拾え

扉を開けて進んでいくと、通路の上に無造作な感じでアイテムが置かれている。ひとつひとつ拾って、先に進んでいこう。



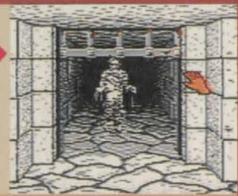
29 再生の祭壇

再生の祭壇は、たつたの数か所しかない貴重な死者復活の場。ここに勇者の遺骨を置くと、その勇者は再生する。序盤で倒れた勇者は、ここの祭壇の世話になるだろう。



死んでしまった勇者を復活させられる唯一の場所だ。

2



2階に降りてすぐに、マミーと
の戦いがある。ここで戦闘の雰
囲気をつかんでおこう。アイテ
ムも豊富。すべて集めよう。

EVENT このフロアのイベント

MM: マミー

SC: スクリーマー

- 1: 棍棒
2: 卷物、短剣、トウモロコシ、りんご、
ファルチオンの剣
3: 黄金の鍵
4: トバーズの鍵
5: 石
6: 黄金の鍵、レザーブーツ
7: たいまつ、エメラルドの鍵、短剣、矢、
ダブルレット
8: 鉄の鍵、武道ズボン
9: レザーブーツ、たいまつ
10: ファルチオンの剣
11: 銀の鍵
12: 黄金の鍵
13: 黄金の鍵
14: 玉石
15: 黄金の鍵、りんご
16: りんご、チーズ×2、たいまつ
17: 石
18: りんご、チーズ×2、たいまつ
19: もも肉、巻物×2、空フラスコ×3、
レザーブーツ
20: 手裏剣、黄金の鍵

- 21: 銅貨 (マミーが持っている)
22: 手裏剣
23: りんご
24: 皮袋 (水あり)
25: ファルチオンの剣
26: 魔法の箱・青
27: 空フラスコ、たいまつ (スクリーマー)
28: バックリー
29: 箱 (もも肉、トウモロコシ、空フラスコ、
チーズ、パン×2、魔法の箱・青、巻物)
30: たいまつ

A: aの扉を開く

B: aの扉を閉じる

C: bの扉を開閉する

D: ピットを開閉する

E: cの扉を開閉する

F: dの扉を開閉する

G: eの扉を開閉する

H: 物が乗っていると e の扉が開く

I: 物が乗っているとピットが閉じる

J: 物が乗っているとメッセージが表示される

K: fの扉を開く

L: fの扉を閉じる

M: これと N をオンにすると g の扉が開く

N: これと M をオンにすると g の扉が開く

O: 物を置くとピットが閉じる

P: 0で置かれた物はここにテレポートする

Q: ドアを叩き割って進む

R: 泉に銅貨を入れると h の扉が開く

S: i の扉を開閉する

T: j の壁を出現、消滅させる

U: k の壁を出現、消滅させる

A: 黄金の鍵

イ: 鉄の鍵

ウ: エメラルドの鍵

エ: トバーズの鍵

オ: 黄金の鍵

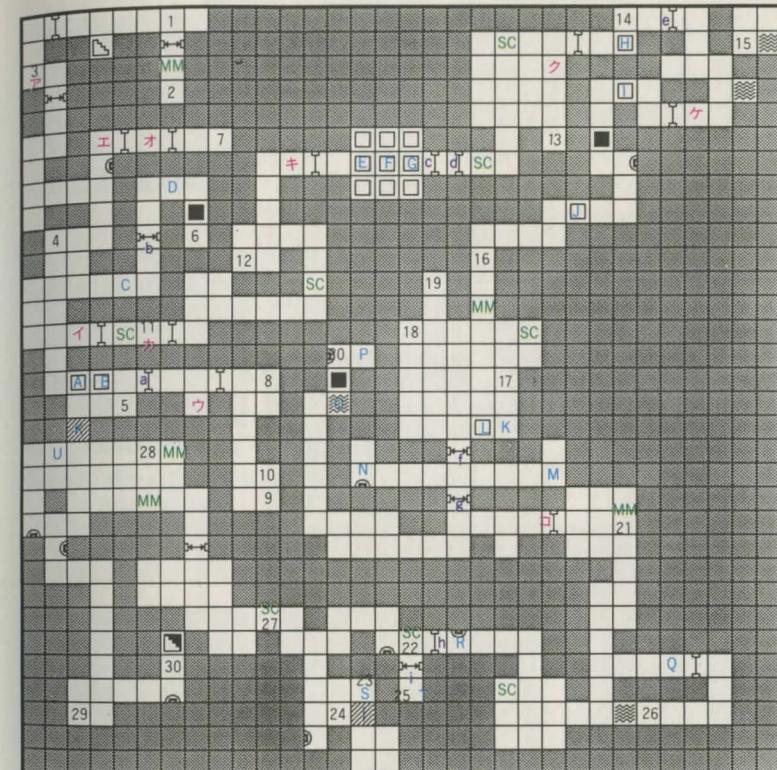
カ: 銀の鍵

キ: 黄金の鍵

ク: 黄金の鍵

ケ: 黄金の鍵

コ: 黄金の鍵



あ
明かりを絶やさないように

さくじ
食事は、まずいものから先に

ここから先の階は、たいまつつか何
かで明かりをともさないと、暗くて
一歩先もあはづかない。そうなると
アイテムを拾うことが難しくなるの
で、明かりだけは絶やさないように。

「うまいものは最後に食べる」とい
う話があるが、このゲームはまさに
それ。なるべく粗食でガマンして、
食料が少なくなってきたら一気に満
腹になる「うまいもの」を食べよう。

たか
マミーとの戦い

パーティが経験する初めての戦いがこれだ。まあ、相手はたかだか1体なので、よほど弱い前衛でもない限り勝利を収めることができるのは、この戦いで、戦闘の雰囲気をつかんでおこう。

いそ
まわ
ⒶⒷ急がば廻れ!?

Bのスイッチは、よけて通らないといつまでたっても先へ進めないぞ。Aを踏んだら、そこから右へサイドステップして、Bのスイッチを迂回していこう。

き ちょう しょくりょう
スクリーマーは貴重な食料

スクリーマーを倒したときに入手できるスクリーマーの肉は、トウモロコシと同じくらいの満腹感を得られる貴重な食料。

ひら
ⒶⒻドアの開くタイミングを調整

最初にEのプレッシャープレートを踏んだら、すぐに後退。これで扉が開くタイミングの調整は終わった。あとはそのまま前に進むだけで、2枚の扉を素通りできるぞ。



おもしろいを置いておけば通れる

HとIのプレッシャープレートは、上に物が乗っている間だけオンになる。だから、この上に適当な物を置いておけば、スイッチは常にオンの状態になり、先に進めるようになるのだ。

りょうほう
ⓂⓃ両方のスイッチを入れよう

呂の扉を開くには、これまでのようひとつのスイッチをオンにするだけではダメだ。MとNの両方のスイッチをオンにしないと、こここの扉は開かない。オンにする順序は、どっちが先でもOKだ。

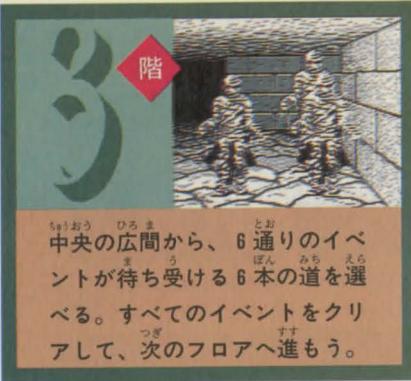
もの
⓪①物をテレポートさせる

〇の地点に物を置けば、物は勝手にPにテレポートして、Pのプレッシャープレートの上に落下、ピットと閉じてくれるぞ。

たた
わ
⓪ドアを叩き割れ

◀扉の目の前に立って、ファルチオの「叩き切る」を使う。すると、なんと扉を叩き割れるのだ。

いづみ
⓪コインは泉に



EVENT

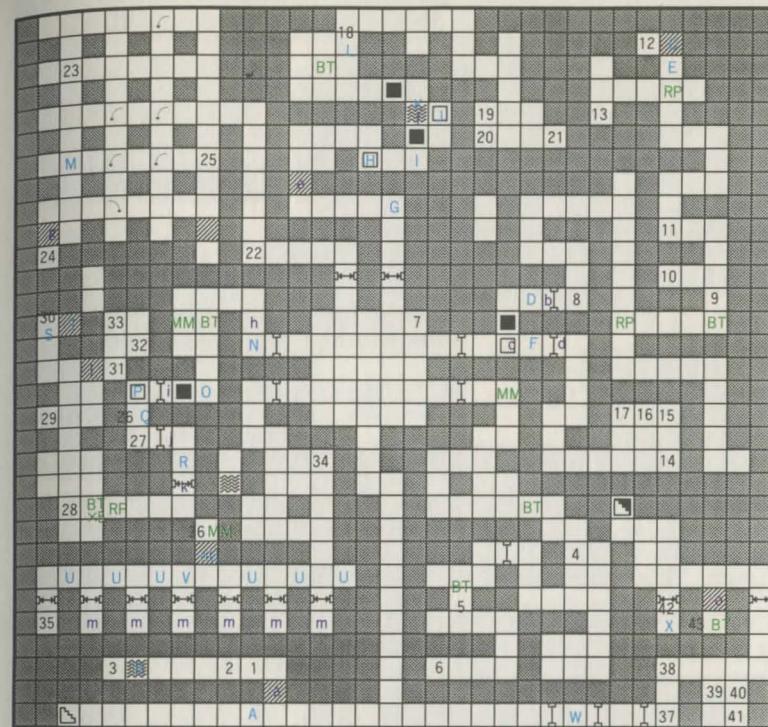
このフロアのイベント

MM:マミー
BT:ブルートロール
RP:ロックバイル

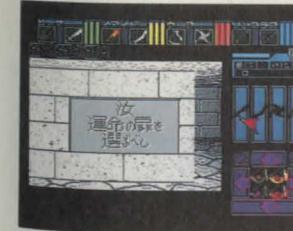
- 1 : レザーチョッキ、スエードブーツ、
2 : つの兜、レザーズボン
3 : 矢、皮袋 (水なし)、チーズ
4 : コンパス
5 : 矢
6 : チーズ、スクリーマーの肉 (ブルートロール)
7 : 黄金の鍵
8 : 箱 (りんご、巻物×2、金貨×2)、チーズ
9 : りんご
10 : シーリング
11 : りんご
12 : 青い宝玉、もも肉
13 : うさぎの足
14 : チーズ
15 : パン
16 : つの兜
17 : 黄金の鍵
18 : 矢
19 : 緑のズボン
20 : 兜

42 : 聰着、空フ拉斯コ (ロックバイル)
43 : つるぎ、もも肉×2

A : aの壁を出現、消滅させる
B : 総断的に発生するテレポート・ミス
C : 物が乗るビットを閉じる
D : bの扉を閉鎖する
E : cの壁を出現、消滅させる
F : 青玉はめこむと、dの扉が開く
G : 一定時間だけ eの扉を開く
H : eの扉を開く
I : fにテレポート・ミストを発生させる
J : ビットを閉じる
K : 一定時間だけビットを閉じる
L : ビットを閉じる
M : Bの壁を消す
N : 金貨を2枚投入すると hの扉が開く
O : ドア・オープーンの祝文で扉が開く
P : ビットを閉じる
Q : 物を置くと jの扉が開く
R : 銀貨を投入すると kの扉が開く



S: 銀貨を投入すると T: の壁が消える
S: 銀貨を投入すると T: の壁が消える
T: の壁を消す
U: ほかの部屋へや
U: ほかの部屋へや はこ
V: 鏡を見せると n: の壁が消える
W: 再生の祭壇
X: の壁を消す



6本の道と、6通りのイベント

ほん 6本すべての道の先には、重要なア
みち さき リョウヨウ
ひんぎ ゆうしゃ ま
イテムが鎮座して、勇者がくるのを待
つてはいる。しかし、そこにだりづく
までの道のりは、どの道を例にとつて
みても、けして簡単ではない。が、こ
こはまだまだ序盤、こんなところで泣
きごとを言ついたら、とてもじゃな
いがこの先の階はつとまらない。

⑧一気に通り抜けよう

ここは、テレポート・ミストが消えているすくに通り抜けてしまうのだ。タイミングをしっかりと見きわめよう。

かいぶつ
怪物がうじゅうじゅいるぞ

南東の道は、マミーとブルートロールの巣窟だ。入り口には「酔き者たちここに住む」とある。なるほど。

マミーはともかく、ブルートロールはかなりの強敵なので、この道に足を踏み入れるならば、万全の体勢を整えておこう。さもなくば命の保証はどこにもないぞ。



▼ブルー・トロールはかなりの強敵。気をつける！

⑨ここも、ダッシュだ！

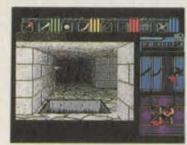
スイッチをオンにしたら、そのまま横移動で日々の壁までダッシュ！ 壁が消えている間にすばやく通り抜けてしまおう。



▲剣と魔法を駆使して戦おう。それうち、いろいろなレベルが上がるぞ

⑩テレポートを利用する

1のスイッチを入れると、Jにテレポート・ミストが発生する。そこで、1の位置からテレポート・ミストに向かって物を投げると、投げた物はJに落下。これでピットが閉じる。



▲テレポート・ミストに物を投げるのだ

ターンテーブルにはコンパスだ

マトリクスの迷路と呼ばれる北西の道。ここで迷わずに進むためには、コンパスが必要。コンパスを見ながら進んでいこう。



⑪テレポートの連続で箱入手

35の箱を取るためにには、Jのスイッチを押しまくって、箱をどんどんテレポートさせていければいい。そのうち、部屋の中から外へとテレポートしてくる。箱の中身は、重要なアイテムである「あけぼのの鏡」だ。



◀ひたすらテレポートさせるだけ。そのうち箱は外に出る

最後は鍵がモノを言う

6本の道を真面目に通つてきたかどうかは、南東の扉が判断してくれる。この扉をすべて開けるだけの鍵があれば、合格だ。

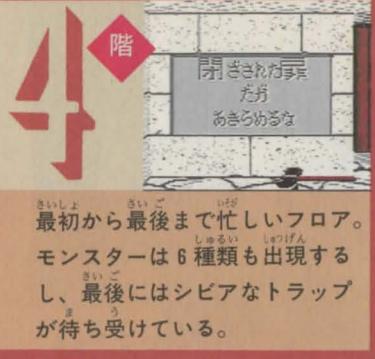


レベルアップにつとめよう

東の通路に現れるロックバイルは、格好の経験値をせぎモンスターだ。ひたすら剣でロックバイルと戦い、戦士レベルを上げよう。



▼剣で戦い、戦士レベルを上げよう



最初から最後まで忙しいフロア。
モンスターは6種類も出現する
し、最後にはシビアなトラップ
が待ち受けている。

EVENT このフロアのイベント

GW: ジャイアント・ワスプ

WM: ワーム

GH: ゴースト

MM: マミー

SC: スクリーマー

RP: ロックバイル

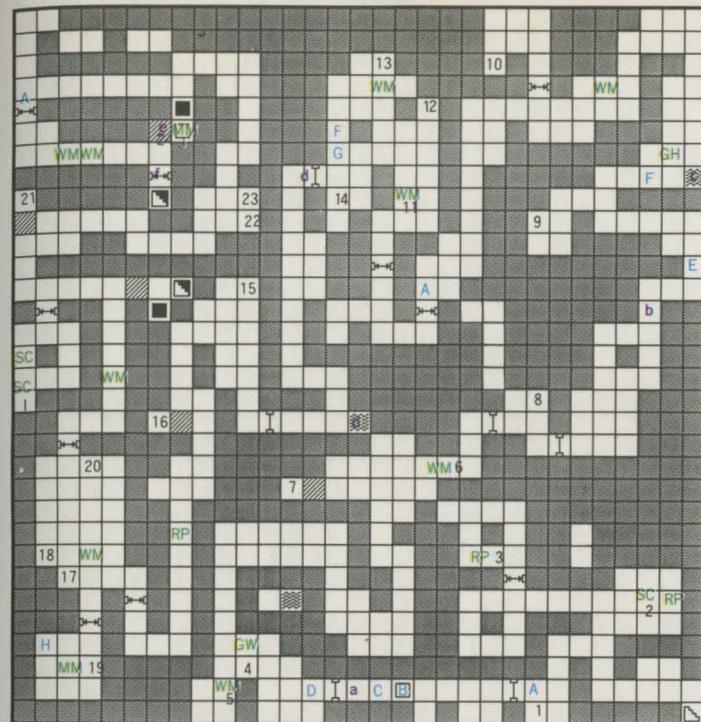
- 皮袋 (水あり)、斧、チーズ
- 金貨 (スクリーマーが持っている)
- 金貨 (スクリーマーが持っている)
- 金貨 (排水口の中)
- 金貨 (ワームが持っている)
- 金貨 (ワームが持っている)
- 魔法の鍵 (排水口の中)
- 巻物×2
- スマールシールド
- パン
- 四角い鍵 (ワームが持っている)
- 鉄兜
- レザーズポン、レザーチョッキ
- 空フラスコ
- レイビア
- 秘薬ネタ、もも肉
- 金属ズボン
- 緑のブーツ

- 金の杖
 - 空フラスコ
 - 金属ブーツ、もも肉、たいまつ
 - 弓
 - 金貨
 - 空フラスコ、恐怖の角笛
- A: 叩き割って開ける扉
B: スイッチを踏むと a の扉が開く
C: a の扉が閉まり、扉の前にテレポートする
D: a の扉を開く
E: b のテレポート・ミストを発生させる
F: 黄金の鍵を差すと c のテレポート・ミスト発生
G: d のドアを開閉する
H: マミーが自然発生する
I: スクリーマーが自然発生する
J: マミーが死ぬと e の壁が消えて、f のドアが開く

怪物が手ごわくなってくる

このフロアだけに出現し、このフロアのほとんどでパーティをあびやかす、ワームにどう対処するかがこのフロアの大きなポイント。ワームはこれまでに出現したモンスターよりも、はるかに生命力、攻撃力が高く、あまりにまで持っているというんだから手に負えない。このフロアのどこにいっても、このいまいらしい怪物に悩まされることは、まず間違いないだろう。

かといってワームにばかり構つてはいる、どこからともなくジャイアント・ワスプやゴーストが現れて、こちらの不意をついて攻撃してくる。モンスターに悩まされるフロアだぞ。



②テレポート&ダッシュ!

壁のスイッチを押した瞬間に、a の扉が閉まりはじめめる。スイッチを押した瞬間にパーティは扉の前までテレポートさせられるので、そこから一気にサイドステップして、強引に扉をくぐりぬけてしまおう。



▲スイッチを押したら、すぐに右にサイドステップ。これで扉をくぐりぬけるのだ

①スクリーマーの牧場だ

1のポイントからはスクリーマーが自然発生する。このスクリーマーを全滅させて、また扉を閉めてしばらく放置しておけば、またスクリーマーが発生しているわけだ。これを繰り返せば、しばらくは食料に悩まされることなく、快適に進んでいけるぞ。



②マミーは簡単に倒れる

ピットの向こうに立ち尽くしているマミー。向こうからこっちに危害を加えることはできないが、こちらからなら飛び道具で攻撃できる。しかし……。



▼たかがりんごをぶつけただけで、マミーは消し飛んでしまうのだ

③ワームの大量発生だ!!

マミーを倒してしまった、その瞬間にワームが大量発生する。つまりあのマミーはこの状況を呼ぶための引き金、トラップだったのだ。ひとたびこの状態になってしまふと、もうあとには引けない。魔法と武器、あらん限りの秘薬を駆使して、このパニック状態の收拾をつけよう。幸いワームは食料にもなることだし。



(c) — (d) 間はテレポートするべきか?

Cからdの間をテレポートで移動すれば、かなりの距離を短縮できる。が、ここは地道に進み、アイテムを集めるべきだろう。



▲楽をしたくても
テレポートはガマン

かい かい
1階~4階までの
ステータス

パーティのひとりひとりが、そろそろ冒険者らしい面構えになってきた頃。ここでステータスをチェックしてみよう。

もちもの 持ち物／装備 そろび

ヒッサー	イアイド	ウーフ	ボリス

前衛はこの時点で入手できる最高の剣。そして後衛には飛び道具が充実している。ここから先、展

開はどんどんハードになるから、ありつけのフラスコに秘薬をつめこんでおこう。

ステータス

ヒッサー	イアイド	ウーフ	ボリス

前衛は、まだまだ戦士レベルを向上させていかなければならない。しかし、後衛は多少の余裕がある

ので、このあたりから僧侶でも魔法使いの呪文が使えるように、両方の呪文を使いこなしていこう。



め
目につくのは4つの大広間。
どの広間にも手の込んだ仕掛けが待
ち受けている。ひとつひとつ突
破して、先に進んでいこう。

EVENT このフロアのイベント

SC: スクリーマー

FS: フライング・シュリーカー

CT: クワトゥル

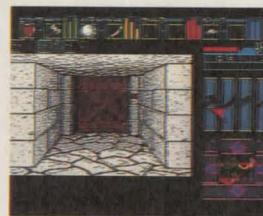
- 1: たいまつ
- 2: ヴェン爆弾 (フライングシュリーカー)
- 3: 金貨、うさぎの足
- 4: 青宝玉、兜
- 5: 毒投げ矢×2
- 6: 金貨
- 7: 十字架
- 8: メイス、青宝玉
- 9: 魔よけ
- 10: 金属ブーツ、金属ズボン、胴着、兜
- 11: 短剣
- 12: 首飾り、トウモロコシ
- 13: コブラの杖
- 14: 力のグリーブ
- 15: ラージシールド
- 16: もも肉、たいまつ
- 17: 灯の護符
- 18: もも肉
- 19: ヴェン爆弾
- 20: 箱 (対ヴェン秘薬、フル爆弾、魔法の箱・青)

- 21: ヴェン爆弾×2
- 22: 秘薬ディーン、青宝玉
- 23: 秘薬クー

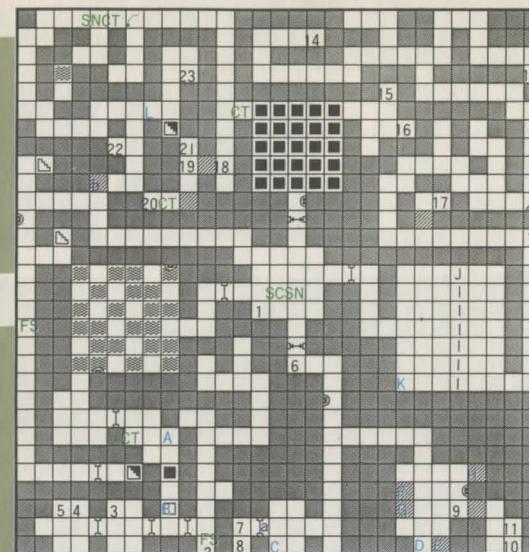
- A: ピットを開閉する
- B: ピットを開閉する
- C: aの扉を開閉する
- D: 壁を消すスイッチ
- E: 壁を消すスイッチ
- F: 壁を消すスイッチ
- G: 壁を消すスイッチ
- H: 壁を消すスイッチ
- I: 見えないテレポート・ミスト
- J: 消えるテレポート・ミスト
- K: Jのテレポート・ミストを消す
- L: bの壁を消す

どれもひとクセある大広間

どの大広間も手の込んだ仕掛けが張り巡らされているが、生死にかかわるような陰険な仕掛けは見あたらない。しいて言うなら、ピットだらけの北側の大広間は要注意。ピットに落ちてしまうと、モンスターから受けられるよりもはるかに大きなダメージを全員が受けてしまう。



▲ピットだらけの大広間を進んでいくときは、どこに慎重に。細心の注意を払おう

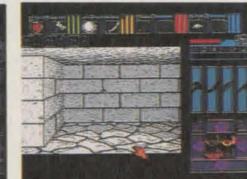


連続テレポートだ

ここはテレポート・ミストの連続で進んでいく。まず、最初のテレポート・ミストの前に立つて、右、後、前、左、右、後、と移動すれば、大広間の先へと進める。帰りは、最初のテレポート・ミストに入るだけだ。



▲順番をよく確認して、間違ないように押していく



▲開かれた壁の奥には、強力な防具がまとめて置いてある

①スイッチを押す順番は…?!

Cの壁を消すための手順は、まず、Dのスイッチから押していく。押す順番は、D、E、F、Hの順番だ。Cの壁の向こうには強力な防具が1セットまとめて置かれているから、多少めんどうでも、ここはクリアしておきたい。強力な防具なくしてこの先へ進んでいくのはキツイぞ。





6階

知りよと腕力が試される階。イの扉を抜けた先にある分かれ道は、勇気を持ってまず右側に進もう。右側のアイテムは魅力的だぞ。

EVENT このフロアのイベント

SK: スケルトン

BH: ピホルダー

GW: ジャイアント・ワスプ

1: 鉄の鍵
2: 鉄の鍵、胴着

3: 鉄の鍵

4: ラージシールド

5: 魔法の箱・青

6: 鎮、鉄の鍵

7: 秘薬ヴィー、秘薬ロス、もも肉、たいまつ
8: もも肉×2

9: ユーの杖

10: 銀の兜

11: ボーバルの剣

12: 魔法の箱・緑

13: 銀の鍵

14: トウモロコシ、手裏剣×2

15: もも肉

16: 毒矢×2、ミスリルの胴着

17: たいまつ

18: もも肉

19: 対ヴェン秘薬、チーズ

20: ヴェン爆弾、たいまつ

21: クロスボウ

22: 箱 毒矢、入り口 フラスコ、もも肉
23: ボーバルの剣

A: 試掛けの棚
(私は全なり、私は無なり)

B: 謎掛けの棚
(太陽のごとく黄金色にまるくかがやく)

C: 謎掛けの棚
(かたく、青く、そして
瞳のごとくかがやく)

D: 謎掛けの棚
(背のない体、弓なりにそらす)

E: aの扉を開く

F: aの扉を閉じる

G: テレポート・ミストを発生させる

H: ピットを閉じる

I: aの扉を開く

J: ダミースイッチ

K: 北側のスイッチが本物

L: 本物のスイッチ

M: 割れ目に金貨を入れると c の壁が消える

N: n の壁を消す

O: o の壁を消す

P: 人やモンスターが乗っている間だけ
d の壁を消す

Q: d の壁を消す

R: 鉄輪にさわると、e の壁が消える

S: f の壁を消す

T: g の扉を閉じる

U: h と g の扉を開く

V: ここからスイッチめがけて物を投げる。
投げた物がスイッチまで届けば、スイッチの胸にある扉が開く。

またテレポート・ミストにひっかかってアイテムは、ここに戻ってくる。

W: i の壁を消す

X: j の壁を消す

Y: Z へテレポート

Z: Y へテレポート

あ: k の扉を開き、l の壁を消す

い: k の扉を開き、m の壁を消す

う: p の扉を開く

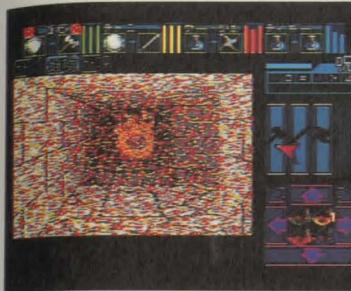
え: p の扉を閉じる

お: p の扉を閉じる

か: P の扉を開く
き: ヴィーの祭壇

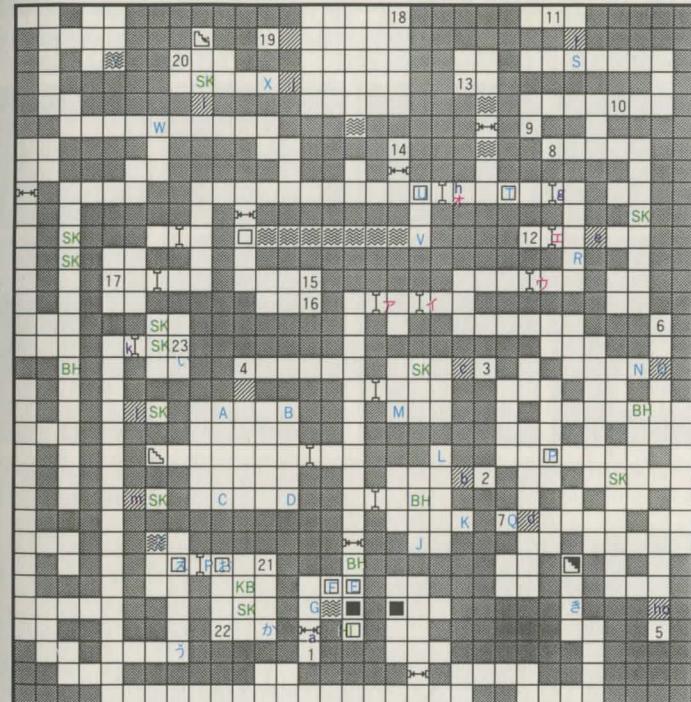
ア: 鉄の鍵
イ: 鉄の鍵

ウ: 鉄の鍵
エ: 鉄の鍵
オ: 銀の鍵



スケルトンがのし歩く

やたらとスケルトンが出現するフロアだ。ふつうに巡回している奴もいれば、壁の中に隠れていて、不用意にスイッチを押した瞬間に飛び出してくる奴もいる。魔法でケリをつけるのはわけないが、ここは剣で戦あう。



Ⓐ謎掛けが、6階を守るカギだ

階段を降りるとすぐに、閉ざされた扉と4つの棚、そしてメッセージが記された5枚のパネルに出くわす。ここから先に進むには、パネルに書かれた謎掛けの答えになる品をそれぞれ棚の棚に置いていかなければならない。答えになる品は、ここまでを地道に進んでいれば、ちゃんと持っているはずだ。



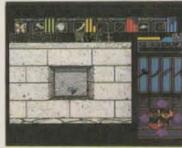
▲4つの謎掛けのうち、3つをクリアすればOKなのだ

▲パネルに書いてある謎の答えをよく考えて……

▲答えとなる品を持ち物から選び、棚の上に乗せるのだ



▲この答えは、やや単純だけど「青い宝玉」だ。これぐらいはすぐに答える



▲問題文のなかに、すでに答えが書いてある。答えはズバリ、「弓」だ



▲これはちょっとわかりづらい。全てであり、無もあるもの……答えは、鏡なのだ



▲これまた宝玉と同じような問題。答えは書いてある通り金貨。銀貨や銅貨は黄金色と違う

Ⓑビホルダーに注意！

ビホルダーはファイヤー・ボールやライトニング・ポルトを唱えるが、たまにドア・オープの呪文でドアを開けることもあるのだ。



▲自分でドアを開けてしまふのだ

ⒷK、Lを押せばOK

この組合せは、Kの北側のスイッチと、LのスイッチでOK。



Ⓑ割れ目に金塊を

なんの変哲もない割れ目だが、ここはコインスロットになっている。



Ⓑモンスターを使って、スイッチを操作

ここはちょっとした一大イベントだ。dの壁の向こうにあるアイテムを取るために、人やモンスターをPのスイッチの上に立たせておく必要がある。かといってパーティを2つに分けることはできないので、モンスターをスイッチに立たせなければならない。スケルトンをうまく誘導して、魔法の箱を使ってスイッチ役にしよう。



▲ここに立つと、閉じているが……



▲スイッチを踏むと、壁が消えるのだ



▲スケルトンを誘導して、連れてこよう



▲スイッチの上に来たら、時間凍結だ



▲時間が止まっている間に先へ進もう

Ⓑここだけ、鉄輪に意味がある

ここまで道のりにも数多く登場してきた鉄輪。これまでまるで意味のないただの飾りだったが、ここでは壁を消すスイッチになっている。仕掛けのある鉄輪はここだけだぞ。



▲仕掛けのある鉄輪は、あとにも先にもここだけ

① すばやい動作が必要だぞ

13の銀の鍵を手に入れるためには、テレポート・ミストをかいくぐつて進んでいかなければならない。ここはスピードの勝負だ。



▲まず、テレポート・ミストの前まで進もう



▲手の位置を扉のスイッチのまさに合わせて、待つ



▲テレポート・ミストが消えた瞬間に前進、スイッチを押す



▲まずは扉が開けばいい。次は扉の下まで移動だ



▲テレポート・ミストが消えるのを待って……



▲あとは、もうひとつのテレポート・ミストを抜けるだけ

⑤ 忍者レベルを問われるぞ

ここから物を投げて、テレポート・ミストのはるか先にあるスイッチまで届かせることができれば、貴重なアイテムを入手できるぞ。



▲書いてあるとおり、腕力(忍者レベル)を見せればいいのだ



▲物を投げるより、スリングや弓を射たほうがいい



▲あとは、射た物がスイッチに届くのを祈るのみだ

⑩ 5階で落とし穴に落ちなければ…

5階のピットに転落していなければ、この奥にアイテムがある。邪魔な壁を消して取りに行こう。



▲食料と秘薬が隠されているのだ

⑪ テレポートを使うべきか…

ここから先に待ち受けているのはスケルトンとピホルダーだけ。Zまで一気にテレポートしてしまつたほうが展開は早いが、戦いなくしてパーティは強くならない。よく考えて進もう。



▲テレポートをするか

□のドアをくぐろうとしても、その手前にあるスイッチでドアは閉じてしまう。ここではあれこれと悩む必要はない。ドアが閉じてしまうのなら、その前にドアをくぐり抜けてしまえばすむことだ。スイッチの手前に立ち、一気に前進、少々のダメージは覚悟で突破しよう。



スケルトンの大部隊に注意!!

ボーパルの剣を取りにいこうと思ったら、スケルトンの大部隊に洗礼を受けることに。(a)のスイッチを入れたら、まず部屋の中のスケルトンを魔法で素早く全滅させよう。



▲扉の向こうはスケルトンの大群。魔法で一気に倒せ



ここまでで、序盤は終了。ここからが中盤、そして終盤だ。まだ先は長い、気を引きしめて、8階に臨もう。

EVENT このフロアのイベント

SG:ストーン・ゴーレム

- 1:巻物
- 2:巻物
- 3:りんご、トウモロコシ、巻物
- 4:空フラスコ×3
- 5:黄色い宝玉、虫めがね、魔法の石
- 6:巻物×3
- 7:たいまつ
- 8:玉石
- 9:空フラスコ
- 10:水入りフラスコ
- 11:巻物
- 12:灰、ターコイズの鍵
- 13:巻物×5、ラーの鍵
- 14:つばさの鍵
- 15:稻妻の剣、防火胴着
- 16:魔法の箱・緑、ネラの王冠
- 17:龍の杖、スピードブーツ
- 18:灯の護符、魔除け、生命の杖
- 19:魔法の箱・緑
- 20:フル爆弾、ヴェン爆弾、暗黒の剣

A: aの壁を消す
B: bの壁を消す

C: cの壁を消す
D: つばさの鍵でdの壁が消える

- ア~ウ、ケ:ラーの鍵
- エ:ルビーの鍵
- オ~ク:ターコイズの鍵
- コ:マスターキー

中盤であり、終盤の階だ

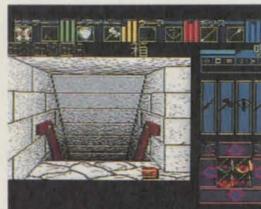
最初は素通りするしかないが、終盤では炎の杖を取りに、再びこのフロアへ。炎の杖を守るストーン・ゴーレムとの戦いや、貴重なアイテムの登場。終盤はクライマックスだぞ。



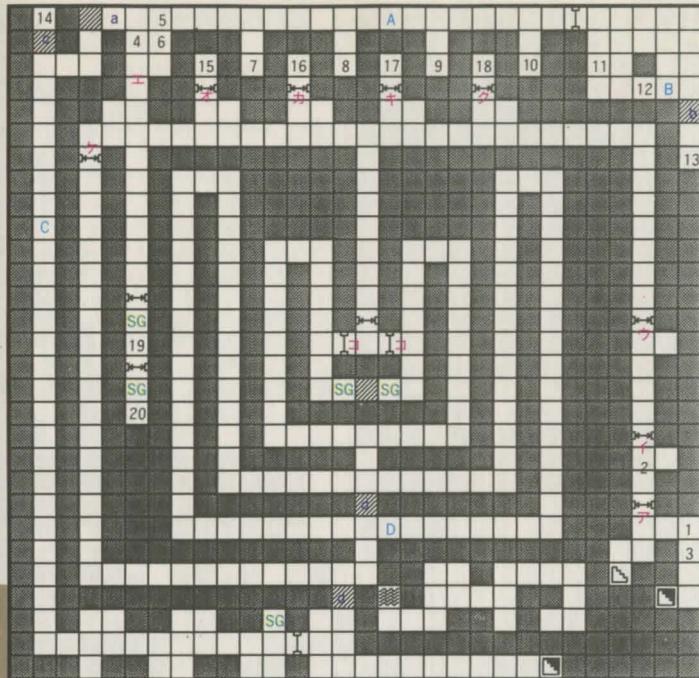
ストーン・ゴーレムとの戦いは、クライマックス。
手に汗握る緊張感だ

最初は素通りしてしまう

炎の杖が置いてあるとわかっていても、ラーの鍵を4本持っていないければどうしようもない。怖いが、最初はそのまま素通りして8階へ。



キーを持つていなければお先に進まない。いさぎよく先に進んでいこう



キーを持つていなければお先に進まない。いさぎよく先に進んでいこう

鍵が揃えば、杖を取れる

ラーの鍵やその他の鍵がすべて揃つていれば、炎の杖やその他の重要なアイテムを入手することができる。オーフの扉は、どれかひとつしか開ける

ことができないから、どの部屋のアイテムを取るか、鍵を使つてしまふ前に、じっくりと考えよう。



▲まずは、ラーの鍵を使って、一步前進だ

▲ストーン・ゴーレムは全力で倒すべし

8

階



だだっ広い大広間は、ゴースト、
ギグラー、果ては火炎弾の嵐。
ポーッと立ち止まっていると、
あつといふにやられてしまう。

EVENT

このフロアのイベント

GH: ゴースト
SK: スケルトン
MM: マミー
GG: ギグラー

- 1: デルタの剣
- 2: 魔法の護符
- 3: フル爆弾、魔法の箱・縁
- 4: たいまつ
- 5: 卷物
- 6: 銅貨
- 7: 騎士のメイス
- 8: フル爆弾×2
- 9: マナの杖
- 10: デックス兜
- 11: うさぎの足
- 12: フル爆弾
- 13: 銀の鍵
- 14: 箱(どくろの鍵)
- 15: チーズ
- 16: 秘薬ヤー、巻物、箱
- 17: 魔法の箱・縁 (スケルトンが持っている)
- 18: りんご×2

A: ピットの開閉

B: aの壁を消す

C: bの壁を閉じる

D: 物を置くとcの壁が開く

E: マミーがこの上に乗ると、
大広間に火炎弾が発生する

F: dの壁を消す

G: eの壁を消す

H: fの壁を消す

I: gの壁を消す

J: hの壁を消す

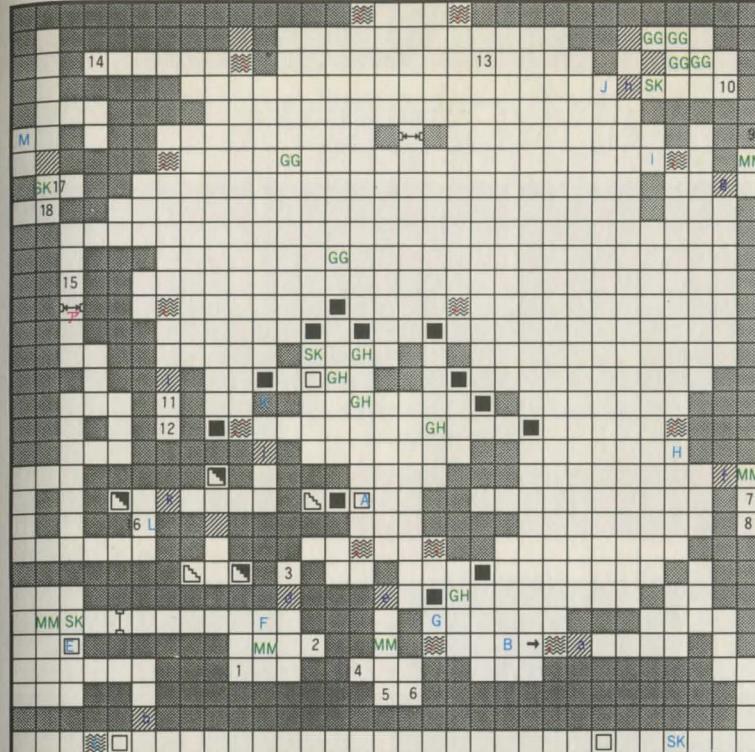
K: iの壁を消す

L: どくろの鍵を差すと、
j、kの壁が消える

A: 銀の鍵

対霊呪文を駆使するフロア

おおひろま
大広間のいたるところにゴーストがいて、気がつくと音もなく忍び寄ってきている。ポーパルの剣でじっくりと倒していくのもいいが、最初のうちは数が多いだけに、悠長に戦つているとゴーストに囲まれてしまう危険性がある。だから、最初の3匹ぐらいまでは対霊呪文で退けてしまふといいだろう。この場合、魔法使いに対霊呪文を唱えさせるのではなくて、持つていればユーの杖の魔力を使うことをオススメする。もしくは、最初の攻撃はユーの杖を使って、トドメに魔法使いの対霊呪文を使う。魔法使いの力だけで倒すと、マナの消費量が多すぎて、ほかの呪文を唱えられなくなる可能性があるのだ。これ以外の場合でも、魔法使いのマナは、ある程度は残しておくように心がけておこう。



おひろま 大広間はゴーストだらけ

おおひろま
大広間では、どう移動するのかを決めて、テキパキと移動しよう。モタモタしていると、四方八方からゴーストが寄ってきて、あつという間に囲まれてしまうぞ。後衛の誰かにユーの杖を持たせておくことも忘れずに。



E マミーを倒して、火炎弾を止めろ

この部屋にいるマミーが、大広間に火炎弾を発生させている張本人だ。コイツさえ倒しておけば、火炎弾に悩まされることはないぞ。



▲このマミーが、火炎弾を発生させていた張本人だ

▲魔法を使ってまとめて倒してしまいうのもいいぞ

▲マミーを倒せば、もう火炎弾に悩まされる心配はない

J 壁の向こうは、ギグラーだらけ

この壁を消すと、中から1体のスケルトンと、無数のギグラーが飛び出してくれる。ギグラーはその場で倒しておかないと、アイテムを盗まれていた場合にやっかい。魔法で一気にカタをつけるのもいいぞ。



▲部屋の中から一斉に飛び出し、パーティのアイテムを容赦なく盗んでいくギグラー

▲外に飛び出した奴から倒し、部屋の入り口をふさいで残るギグラーを倒すといいぞ

ユーの杖は借します使え

ユーの杖は、このあとでも入手できるし、この先で対壟呪文を使う機会は少ないので、このフロアで使いきるつもりで惜しまず使っていこう。これは、その他の杖にも言えることだ。



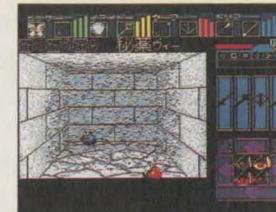
ピットを使って下のフロアへ

大広間に点在するピット。ここに落ちたくないと思うのはごく普通のことだが、このピットは落ちてみる価値がある。まず、この8階から9階へ転落、大ダメージを受けるが、そこからさらにピットで10階へと降りることができる。そして10階には、なんとユーの杖がおいてあるのだ。このユーの杖は、ピットを使わない限り、絶対に取れないアイテムなのだ。

大広間のピット

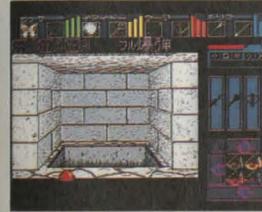


▲まず、大広間のピットから9階へ。パーティの体力に十分注意しよう



▲9階には秘薬ヴィーが置いてある。これで体力を回復させておこう

さらに下へ



▲さらに、9階のピットから10階へ。全員の体力を回復させておくのを忘れないように



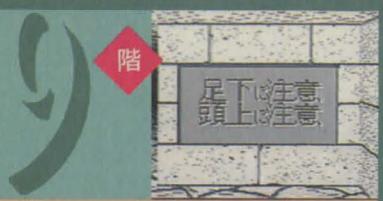
▲10階には、なんとユーの杖がこれで8階に戻れば、ゴーストなんて恐くないぞ

ロープがあれば、ピットを探検

9階で入手できるロープを持っていれば、ダメージを受けずにピットを降りていけるようになる。8階大広間のピットを探検するのは、これを手に入れてからでもいいだろう。この先では、ピットの中に入っているかなければ先へ進めない、なんていう展開も待ち受けているから、9階では絶対にロープを入手しておこう。



▲なんの変哲もないロープだけど、重要なアイテムなのだ



8階までとは比べものにならない強敵が次々に出現する。これまでと同じような戦いぶりでは、このフロアは乗り切れないぞ。

EVENT このフロアのイベント

MB: モン・ベクサーク

RS: ラスター

GR: ジャイアント・ラット

1: 卷物

2: チーズ、トウモロコシ (モン・ベクサーク)

3: りんご、たいまつ

4: たいまつ、稲妻リング、もも肉

5: チーズ、トウモロコシ、りんご、パン、スクリーマーの肉 (モン・ベクサーク)

6: 秘薬ヴィー、箱

7: ロープ

8: 魔法の石

9: どくろの鍵 (モン・ベクサーク)

10: チーズ、トウモロコシ、りんご、

ドラゴンステーキ

11: 卷物、空フラスコ

12: ラーの鍵

13: 箱 (フル爆弾×2、魔法の箱・緑×2)

A: aの壁を消す

B: bの扉を開閉する

C: cの壁を消す

D: dから火炎弾が発生する

E: eから火炎弾が発生する

- F: ジャイアント・ラットが自然発生する
G: 魔法の石を置くと、fの扉が開く
H: どくろの鍵を差すと、gの壁が消える

て 手ごわいモンスター続出

最初にでくわすモンスターは、おそらくモン・ベクサークだろう。強力な呪文で攻撃してくる魔法使いなので、対呪文防御の状態で戦いたい相手だ。モン・ベクサークとの戦いから戻つ間もなく、ラスターが現れる。コイツは守備力が高いので、長期戦を覚悟して戦おう。すぐに決着をつけたいなら、魔法を使って戦えばいい。そして、この2体よりも恐いのが、ジャイアント・ラット。コイツとは全力で戦うしかない。

食料を補給するチャンス

Fからはジャイアント・ラットが発生する。ジャイアント・ラットは、倒すと2~3個のとも肉を落とすので、食料の補給にはもってこいのモンスターだ。ただし、倒すには相当の実力が必要。魔法使いのマナに余裕があるなら、力の限り呪文を唱えて戦うという方法もあるが、なんにしてもFの部屋の奥まで足を踏み入れるのは危険だから、入り口付近で戦おう。



ピットを使って扉をすり抜ける

bの扉をクリアするには、正攻法では絶対に無理。ここは、いちど8階に上がって、8階の北西のピットから落ちてこなければダメ。



火炎弾は、1発は食らう覚悟が必要

スイッチを踏むと同時に、前方から火炎弾がくる。これをギリギリまで引きつけ、横に移動。そこから前方に一気にダッシュして、火炎弾がきたらまた横へ。そして最後のダッシュだ。



▲2発目の火炎弾の寸前までダッシュ。そして横へ

▲最後は食らうに任せたダッシュ。ここまでくれば安全

10
階

次のフロアに進むまで、ほとんど全部の道を辿ることになるので、妙に広く感じるフロアだ。仕掛けや戦闘も随所にあるぞ。

EVENT このフロアのイベント

BH : ピホルダー

SK : スケルトン

GS : ジャイアント・スコーピオン

GG : ギグラ

1 : Bの鍵

2 : Bの鍵 (ピホルダーが持っている)

3 : チーズ、トウモロコシ

4 : パン、りんご

5 : Bの鍵 (スケルトンが持っている)

6 : フル爆弾、チーズ、水入りプラスコ

7 : トウモロコシ

8 : たいまつ

9 : アーメット

10 : スピードボウ

11 : グリーブ(スポン)、グリーブ(ブーツ)

12 : もも肉、ムーンストーン

13 : トウモロコシ

14 : 卷物×2

15 : 鎧、フル爆弾

16 : スピードブーツ

17 : パン

18 : パン

19 : プラチナシールド、巻物、

どくろの鍵 (ピホルダーが持っている)

- 20 : 細身の斧
21 : 虫めがね
22 : ユーの杖

A : aヘテレポート

B : 高速移動の床

C : aヘテレポート

D : bの目に見えないモンスター バリアを消す
バリアが消えるとモンスターが自由に動けるようになる

E : cの壁を消す

F : Gヘテレポート

G : スイッチを押すとテレポート・ミスト発生
H : aヘテレポート

I : dの壁を消す

J : eの壁を消す

K : fの壁を消す

L : gの壁を消す

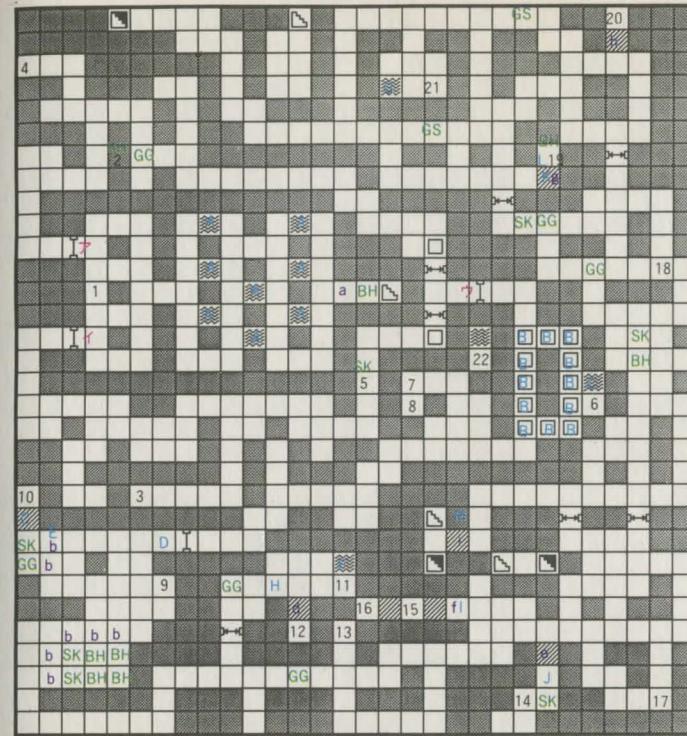
M : どくろの鍵を差すと i の壁が消える

- ア : Bの鍵
イ : Bの鍵
ウ : Bの鍵

巧妙な仕掛けの数々

このフロアは「これでもか！」と言わんばかりに、様々な仕掛けが待ち受けている。そしてそのどれもが巧妙で、よほど注意深い冒険者でもない限り、その仕掛けにひつかつかしてしまうことはまず間違いない。

そんな仕掛けの中でも、Dのモンスターを使ったトラップは秀逸。いちどデータをセーブして、わざとこの仕掛けにひつかかるのも面白い。



ア、イ分かれ道は両方進もう

1 ほんの日の鍵で、アカイのどちらかの道を選ぶことになるのだが、ここは両方の道を選ぶことができる。まずアでもイでもいいから選び、モンスターを倒してBの鍵を手に入れよう。これさえ手に入れば、あとは道を戻って、もうひとつ扉に入ればいいぞ。



▲まず、どちらかの扉を選ぶ



▲次に、残る一方の扉に入る



手に入れたら、日の鍵を手に入れて、さあ脱出だ



▲もう一方でも鍵を入手して、さあ脱出だ

⑧高速移動の床

この床の上に乗ると、強制的にこの床の上を高速移動させられてしまう。これから抜け出すには、移動したい場所の一歩手前で、その方向に移動すればいい。タイミングと、パーティの向いている方向がポイント。



床の上を強制的に高速移動させられる



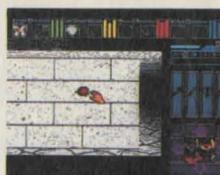
モダモダしていると、目的地に移動できない



この場所には、無理にくる必要はないかも

⑨モンスターを解き放つスイッチだ

不用意にこのスイッチに触れてしまうと、目の見えないバリアで閉じ込められているモンスターたちが解き放たれ、一斉に襲いかかってくる。よほど実力がない限り、このスイッチには触れないほうが懸命だ。



このスイッチを押してしまうと、モンスターの大群と死闘を演じるハメになる



ビホルダーはバリアの中からでも呪文を放ってくるので要注意だ

モンスター群との戦いかた

もちろん、バリアの中に閉じ込めた状態で戦いを挑むのだ。勇者にあるまじき行為とも思えるが、なに、あっちだってたかが4人相手によってたかってなのだ。恥じる必要はどこにもない。堂々と閉じ込めよう。



モンスターを一列に並べて戦うのだ



疲れたら、離れてりと相手すればいい

5階～10階までのステータス

C H E C K !!

魔法のアイテムもそこそこ充実してくる。誰にどのアイテムを持たせるべきか、じっくりと考えよう。

持ち物／装備

ソンヤ	チャニ	ウーツェ	ティギー

前衛は力のグリーブ、騎士のメイズでパワーアップ。力にモノを言わせた重装備で勝負。後衛は、

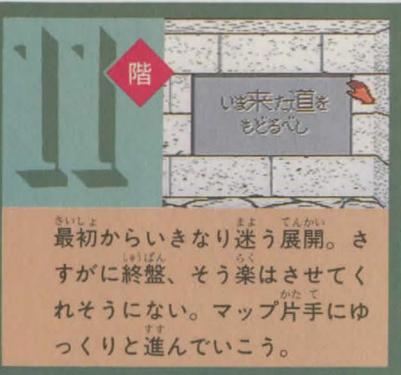
忍者レベルの高いヤツにスピードボウと毒矢を、もうひとりには適当な杖か弓矢を持たせよう。

ステータス

ソンヤ	チャニ	ウーツェ	ティギー

このあたりで、ある程度の呪文を使える前衛をひとりでいいから育てておこう。また、僧侶でも魔

法使いの呪文、魔法使いでも僧侶の呪文をそこそこ使いこなせるようにしておくことも大切。



EVENT このフロアのイベント

GW: ジャイアント・ワスプ
WE: ウォーター・エレメンタル
BT: ブルー・トロール
GG: ギグラー

1: 杖
2: グリーブ
3: 鉄の鍵
4: 箱(銀の鍵)
5: サーベル
6: 火の剣
7: ダイヤの剣
8: どくろの鍵
9: パン、もも肉
10: 十字の鍵
11: 銅貨
12: 銅貨
13: ブラチナ鎧、ブラチナブーツ、
ブラチナグリーブ
14: 銅貨×2、魔法の箱・緑、フル爆弾
15: フル爆弾、ヴェン爆弾
16: 餅(もも肉×4、チーズ×2、パン×2)
17: 魔法の箱・緑
18: スピードブーツ

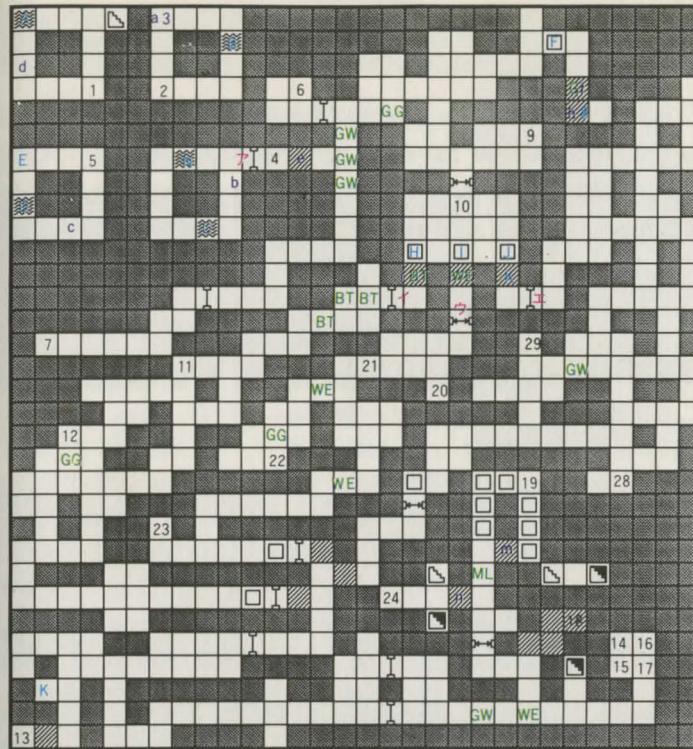
- 19: ルビーの鍵
20: チーズ
21: ユーの杖
22: 銅貨
23: 銅貨
24: 卷物
25: 銅貨
26: ヴェン爆弾
27: ヴェン爆弾
28: 銅貨
29: もも肉

- A: aヘテレポート
B: bヘテレポート
C: cヘテレポート
D: dヘテレポート
E: 銀の鍵を差すとeの壁が消える
F: スイッチを2度踏むとfの壁が消える
G: hの壁を消す
H: iの壁を消す
I: jの壁を消す
J: kの壁を消す
K: lの壁を消す
L: 虫めがねを見せるとmの壁が消える
M: どくろの鍵を差すとnの壁が消える
N: hヘテレポート

- ア: 鉄の鍵
イ: 十字の鍵
ウ: 十字の鍵
エ: 十字の鍵

道は3本。選ぶのはどれ!?

H、I、Jのポイントで、道は3本に分かれる。ここは10階のようにすべての道を回ることはできないから、どの道を選ぶかは重要。どのアイテムが欲しいのかによって通る道を選べばいいだろう。西側の道だけはオススメできないが…。



Ⓐ テレポートの連続で進む

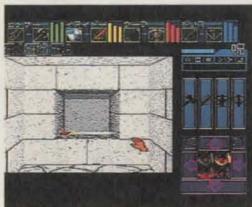
この4つの回廊には見えないテレポート・ミストが張り巡らされている。ここを時計回りに進んでいけば、すべての回廊に移動できるぞ。迷ったな、と思ったら、何が適当なアイテムを置いて、また移動しよう。アイテムを目印に、コンパスとマップをよく見れば、自分のいる位置がつかめるはずだ。



▲ちょっとでも気を抜くと、すぐに自分の位置がわからなくなって、堂々めぐりのワナにはまる。所々にアイテムを置いてみて、ときに逆行(時計と逆回り)してみるのもいい。自分の位置を常に把握して進もう

⑦トラップに護られた、ダイヤの剣

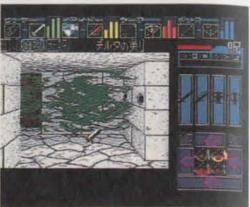
ダイヤの剣を取ると、入ってきた扉が閉まり、あたりの壁から毒霧が吹き出す。ここで代わりにアイテムを置くと、霧は少しずつ晴れていくぞ。



▲安置されているダイヤの剣を手に取ると……



▲壁から一斉に毒の霧が吹き出す。かわりの剣を棚に置こう



▲しばらくすると霧が晴れてくる。霧が消滅するまで待とう

上級パーティの心得

①「魔法使い僧侶」を育てていこう

まず、後衛の魔法使い僧侶だが、これはもうどちらの呪文でも5レベル以上のものを唱えられるようにしておきたい。



②忍者レベルもそろそろ仕上げ

ここまで来れば、もう忍者レベルを上げる必要はない。もう1レベル、箱でも投げて運びながら、上げておけばいいだろう。



⑭の棚から開けていこう

ここはコインスロットに銅貨を入れると開く棚ばかり。銅貨を大切に集めてきていればどの順序で棚を開けてもいいんだけど、もしも持っている銅貨がこのフロアで拾ったものだけだったら、すべての棚を開けるには不十分だ。そんな場合には、まず14の棚から開けていこう。この棚の中には2枚の銅貨が入っているから、これを使えばすべての棚からアイテムを取り出せるはずだ。とくに、16の棚の中身は重要。アイテムは持っていて困ることはないのだ。



▲こんな箱があるぞ
●これは見え
れば安心だ

③地道な戦いで戦士レベルを上げる

戦士レベルを上げるのは意外に大変。手ごわいモンスター相手に経験を積んでも、こちらが一方的にやられるばかりで、いたずらに体力を消費するだけに終わりがち。オススメは、ボーバルの剣を手に、ウォーター・エレメンタルと戦うこと。これで経験を稼ごう。



▲ウォーター・エレメンタル
は11階だけのモンスターだ



▲ボーバルの剣を装備して、
コイツと戦うのだ



▲とてつもなく長い戦いにな
るが、これも修行のうち

戦士レベル、魔法使いレベル、僧侶レベルは、それぞれローマスターレベル（レベル9）まで上げておけば、なんとか最終目的を達成することは可能だ。だが、あくまでも「なんとか」であって、たとえばほんのささいなミス、行動の遅滞だけで、パーティが全滅してしまう程度の「なんとか」だ。万全の体制で挑むなら、さらに2レベルは欲しいところ。



EVENT

このフロアのイベント

SB:スペル・バイン
DK:デス・ナイト
OT:オイトウ

- 1:蛇の杖
- 2:トウモロコシ、パン
- 3:トバーズの鍵
- 4:もも肉
- 5:エメラルドの鍵
- 6:ラーの鍵
- 7:りんご
- 8:トウモロコシ×2
- 9:モーニングスター
- 10:スピードブーツ
- 11:りんご
- 12:プラチナ兜
- 13:マスターキー
- 14:黒がねシールド
- 15:黒がねブーツ
- 16:黒がねグリーブ
- 17:黒がね鎧
- 18:装物、秘薬ヤー、秘薬ヴィー、
りんご、水入りフラスコ
- 19:フル爆弾
- 20:黒がね兜

- 21:どくろの鍵
- 22:りんご、毒矢、もも肉
- 23:もも肉
- 24:ヴェン爆弾
- 25:もも肉、りんご、たいまつ

A:ピットを開閉する

B: b の扉を開く

C: a の壁を消す

D: c の壁を消す

E: d、e、f の扉を開く

F: g の壁を閉じる

G: h の扉を開く

H: どくろの鍵を差すと i の壁が消える

I: j の扉が開く

J: 2回通ると k の壁が消える

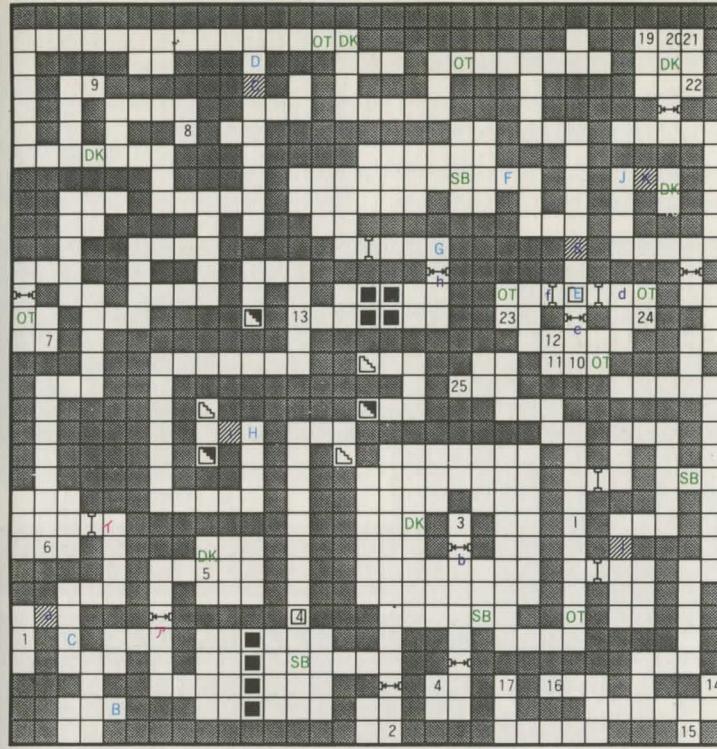
ア: トバーズの鍵

イ: エメラルドの鍵

「死」を身近に感じる!?

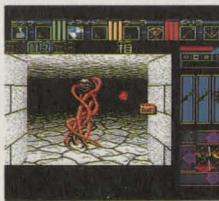
これまでそこそこ乗り切っていた戦闘も、このフロアではかなり危険なものになってくる。9階を初めて体験したときと同じように、この階でも初出現のモンスターが次々に登場。いや、初出現のモンスターしか登場しない。しかも、どのモンスターもこれまでのモンスターとは比べものにならないほどに強い。これらはごくふつうに戦ってるつもりでも、気がつくと体力のほとんどを奪われ、大ケガを負わされていた、なんてこともしょっちゅうだ。

これから先、敵と戦うときは、いつでも逃げ出せる準備をしておこう。

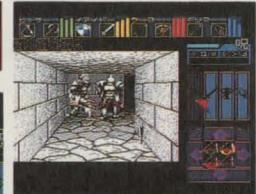


さらに強力なモンスター群

あら
新たにデス・ナイト、オイトウ、スペル・バインというモンスターが登場。デス・ナイトの攻撃力とスペル・バインの呪文攻撃にはとくに注意。オイトウも相手に手ごわい相手だ。



▲強力な呪文を使いこなすうえに、動きがすさまじく速いスペル・バイン



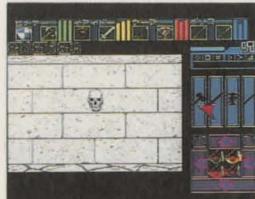
▲一撃ごとの破壊力がすさまじいデス・ナイト



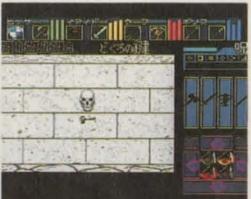
▲集団で襲われると全滅するオイトウ

どくろの鍵で、一気に8階へ!!

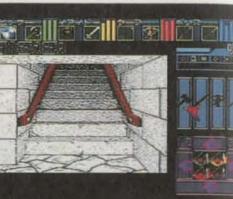
13階に初めて来た時点では、まだ14階への道は開かれていない。ここでは、どくろの鍵で階段部屋への道を開き、7階で眠る炎の杖を取りに向かわなければならないのだ。



▲13階に着いたら、迷わずこのどくろの鍵穴まで進む



▲どくろの鍵をどくろの鍵穴に差しこむ



▲8階へと続く階段が現れる。あとはこれを登っていくだけだ

おおひろま 大広間でロード・カオスをさせ!!

真の炎の杖が完成していれば、残すはロード・カオスとの戦いのみ。ロード・カオスは大広間のどこかにいる。ファイヤー・デーモンの呪文やブラック・フレームに注意して、ロード・カオスをさせ。



▲障害物だが、近づくとダメージを受けるブラック・フレーム



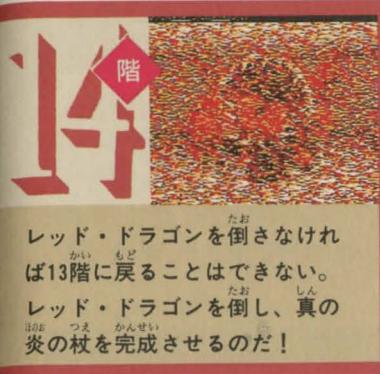
▲あちこちにピットがある。落ちてしまわないように注意だ



▲ファイヤー・デーモンは強敵。できれば戦いたくない相手だ

炎の杖で、ロード・カオスを融合する

ロード・カオスを融合させるには、まず杖の「呪縛」や壁を使ってカオスの四方を囲む。そして最後に杖の「融合」を使えばいい。



レッド・ドラゴンを倒さなければ13階に戻ることはできない。
レッド・ドラゴンを倒し、真の炎の杖を完成させるのだ!

EVENT
このフロアのイベント

RD: レッド・ドラゴン

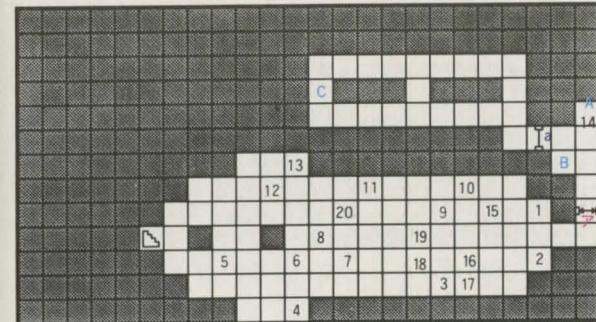
- 1: 金貨、銅貨×3、カリスタの王冠
- 2: 緑の宝玉×2、青の宝玉、時の目
- 3: 玉石
- 4: 銅貨
- 5: 銅貨
- 6: 玉石
- 7: 銅貨
- 8: 玉石
- 9: 四角い鍵、灰
- 10: 玉石

- | | |
|--------|-------|
| 11: 玉石 | 16: 灰 |
| 12: 銀貨 | 17: 灰 |
| 13: 銅貨 | 18: 灰 |
| 14: 卷物 | 19: 灰 |
| 15: 灰 | 20: 灰 |

- A: ゾー・キャス・ラーの呪文を唱える場所
- B: 金貨を入れるとaの扉が開く
- C: 再生の祭壇
- A: 四角い鍵

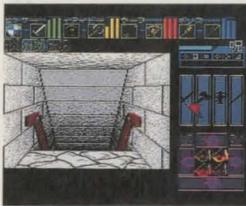
あたりは死の世界だ

大広間は一面ガラクタじみたアイテムと灰、そして壁に刻み込まれたレッド・ドラゴンの傷跡で埋めつくされている。ところどころにある灰は、おそらくレッド・ドラゴンの炎に巻かれた何かの成れの果てだろう。広間の闇のなから、ときおり、火炎弾が飛んでくることがある。それは、すでにパーティを発見したレッド・ドラゴンが、獰猛な火炎の餌食とするべく狙いを定めて放つ、レッド・ドラゴンの先制パンチなのだ。



13階から、ピットでこのフロアへ

初めて来る場合、この14階には階段を使って降りてくることはできない。7階から一気に13階まで戻つたら、13階のピットを使ってこのフロアへとやってくるのだ。降りてから、すぐに四角い鍵を取るための行動に移ろう。いつまでもモタモタしていると、そのうちレッド・ドラゴンに見つけられ、追いかけまわされてしまう。すぐに戦いを望むのなら、眞の炎の杖はほおつておいて、そのまま一戦交えればいい。



▲7階で炎の杖を手に入れたら、一気に13階へと駆け降りる



▲13階のピットから14階へ。こからはテキバキ動こう



▲レッド・ドラゴンに見つかった！ 逃げるか？ 戦うか？

レッド・ドラゴンとの戦いかたは！

この巨大な怪物に対して正攻法を挑むのはつきり言って愚かだ。まず、対炎防御とされば対呪文防御のシールドを張って、時の自や魔法の箱で時間を止めながら戦おう。レッド・ドラゴンに反撃のスキを与えてはいけない。



▲マトモに戦っても勝ち目はなし。ここは時間凍結だ



▲時間が止まっている間にありたったけのダメージを与えてやる

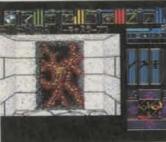


▲戦う前に秘薬クエを飲んでおけば、戦いが楽になるぞ

眞の炎の杖がついに完成する!!

この場所で、炎の杖はその眞の力を取り戻す。封印されている力の玉を取り出すためには、ゾー・キヤス・ラーの呪文で創りだされるゾーキャスラーが必要。これで力の玉の封印を解いたら、あとは炎の杖を力の玉に触れさせればいい。そうすれば、眞の炎の杖が完成する。

眞の炎の杖は、「念じる」という効果を持っていて、これを使うとランダムで強力な呪文を射ち出すことができる。あまり頼りにならない効果だが、それを補って余りあるほど呪文の強力さなのだ。



▲ゾーキャスラー力を力の玉に合わせる



▲すると、封印がとけて力の玉が出現



▲力の玉に炎の杖を合わせよう



▲これで、眞の炎の杖が完成した

ドラゴンステーキは最高の食料だ

見事レッド・ドラゴンを屈服させることができれば、その栄誉に釣りあうだけの食料、ドラゴンステーキが与えられる。すでに眞の炎の杖を完成させていれば、この名譽の食料もさりとて必要ではないが、まだ一層の修行に励むというのなら、この食料は大きな助けになる。なにしろ、どんなに空腹でも、たちどころに満腹になるのだから。



▲やつた！ 苦しい戦いの末にしたぞ！



▲ドラゴンバスターの称号こそ与えられないが、栄誉の食料へ物、ドラゴンステーキが与えられる

かいとうたつじ
13階到達時の
ステータス

CHECK !!

ロード・カオスとの戦いに臨むステータスがこれだ。ただし、ここで公表するのは「なんとかなる」程度のステータスだ。

もちもの 持ち物/装備 そうび

ヒッサー	アイドー	ウーフ	ボリス
ヒッサー	アイドー	ウーフ	ボリス
食料 水	食料 水	食料 水	食料 水

前衛の最終的な武器は、細身の斧と、暗黒の剣だ。どちらも圧倒的なまでの破壊力を備えている、

というのが選択の理由。後衛は、すでに攻撃のための武器は持っていないところに注目。

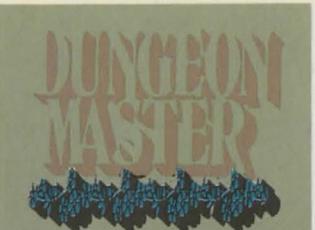
ステータス

ヒッサー	アイドー	ウーフ	ボリス
生命力 耐魔力 耐魔力 耐魔力 耐魔力 魔力	生命力 耐魔力 耐魔力 耐魔力 耐魔力 魔力	生命力 耐魔力 耐魔力 耐魔力 耐魔力 魔力	生命力 耐魔力 耐魔力 耐魔力 耐魔力 魔力
レベル 経験 経験 経験 経験 経験	レベル 経験 経験 経験 経験 経験	レベル 経験 経験 経験 経験 経験	レベル 経験 経験 経験 経験 経験
レベル レベル レベル レベル レベル レベル	レベル レベル レベル レベル レベル レベル	レベル レベル レベル レベル レベル レベル	レベル レベル レベル レベル レベル レベル
能力値 能力値 能力値 能力値 能力値 能力値	能力値 能力値 能力値 能力値 能力値 能力値	能力値 能力値 能力値 能力値 能力値 能力値	能力値 能力値 能力値 能力値 能力値 能力値

見ての通り、戦士、僧侶、魔法使い、それぞれローマスターレベルに達している。これがせめて最

低限のレベル。前衛の2人がレベル4まで僧侶レベルを上げているところにも注意してほしい。

ダンジョンの完全なマスターを目指すなら、1階~14階までの道のりで得た、とおりいっぺんの知識だけはダメだ。より深く、より正確な知識を得て、真のマスターになるには、ちょっと違った角度での研究が必要。



完全なマスターへの知識

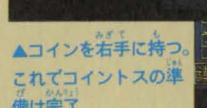


運だめしには、コイントスだ

コインの用途は、コインスロットに挿入して鍵の役目を果たさせるだけではない。コインを右手を持って、コインを使うと「コイントス」という行動に移れる。コインを放り投げて、コインの表裏を占うというものだ。



▼コインを使ってみると…おや、裏だ。運勢を占うのにいいかも



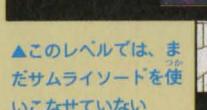
▲コインを右手に持つ。これでコイントスの準備は完了

武器には相応のレベルがあるぞ

どんなに良い武器でも、それを使う人間のレベルが低いと、完全に使いこなすことができなくて、武器の力を100%引き出せないので。そんな武器を持つよりは、完全に使いこなせる武器のほうが頼りになるぞ。



▼使いこなせるようになると、こんな攻撃もできるようになる



▲このレベルでは、まだサムライソードを使いこなせてない

ひとくせあるパーティ構成の数々

①実質重視型のパーティ



ヒッサー イアドー ウーフ ポリス

バランスの取れた、どこを見てもスキのない、つまりは困難を知らずにクリアへと一直線のパーティ編成だ。前衛は力を買ってヒッサー、そして戦士兼僧侶を狙つてイアドー。後衛には忍者と僧侶を兼ね、なあかつマナの多いウーフと、魔法使い専門で、これまたマナの多いポリス。これなら、序盤の立ち上がりで苦労することはないぞ。

②器用型のパーティ



ホーク リンフラス ゼッド シーラ

中段半端の集まり、と言つてしまふのは浅はか。じっくりとクリアをめざすなら、こんなオールマイティ型が集まつたパーティのほうが都合がいいのだ。全員を均等にレベルアップさせて、最終的には全員がすべての能力においてスペシャリストになる。ただ、育てかたを誤ると、単にどつちつかずの集団になりがちだが。

③役割分担が完全なパーティ



ハルク ヒッサー ウー・ツエ ゴスマグ

猪突猛進、スペシャリストばかりを集めたパーティだ。ハルクは戦闘しか能のない、マナが皆無という生まれながらの戦士。ヒッサーもまた、このようなもので、魔法を使わせるにはマナに不安がある。後衛もまた一本気なヤツばかりで、魔法使いのスペシャリストのゴスマグと、僧侶と忍者を兼ねるウー・ツエ。ある意味では理想的なパーティと言えるだろう。

変わったモンスター撃退法

ドアを使ってモンスターにダメージを与える方法がある。モンスターをドアの下に立たせて、ドアを閉めれば、モンスターはドアに押ししつぶされてダメージを受けるのだ。意外に役に立つ技だぞ。



▲まず、モンスターをドアの下まで連れてくる



▲モンスターがひっかかったら、おもむろにドアを閉める



▲あとはじっくり見物していればいいのだ。こりや楽チン

ドアと戦ってレベルアップ!?

ドアに向かって剣の素振りをしてみよう。ステミナが底をついてしまうくらい素振りを続けていると、そのうちに戦士レベルが上がるはずだ。敵と戦う自信のない、最初のうちなら有効な方法かも。



CDグラフィックス「スーパー・ダンジョン・マスター」発売のお知らせ

スーパー・アミコン版「ダンジョン・マスター」用に新たに作曲したBGMの中から、代表曲10曲を選曲した、オリジナル・サウンド・トラック。ゲーム中に聴いたあの曲が、よりゴージャスなアレンジとなって、新たな感動を呼び起こすこと間違いなし。また、10曲全てに入っているグラフィックスは、ゲームのイメージと楽曲の雰囲気を見事にとらえ、見る者をビジュアルの世界に誘い込むのだ!
発売1.21/定価¥3,000(税込)/ピクター音楽産業



ほんないよう
この本の内容についてのお問い合わせは、
ゲームの性格上、お答えできませんので、
ご遠慮ください。

また、キミが見つけたスーパー テクニックな
どを送ってください。
〒162 東京都新宿区東五軒町3-28
双葉社 スーパーファミコン編集部
まで、ハガキか封書でお願いします。この本
の良かったところ悪かったところも、書いて
ください。

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ⑥

ダンジョン・マスター必勝攻略法

編著 ファイティングスタジオ

発行者 井上功夫

発行所 株式会社 双葉社

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

振替 東京8-117299

印刷所 共同印刷株式会社

ゲーム構成・ライター▶田洋平 協力▶犬塚昌利

デザイン▶STUDIO SAKANA

マップイラスト▶〈山猫有限会社〉八尋峻

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

©1991 SOFTWARE HEAVEN,INC./FTL GAMES. ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.

©FUTABASHA Printed in Japan

禁・無断転載複製

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。

定価・発行日はカバーに表示しております。

ISBN4-575-28145-X C0076

